CLUB Nintendo

Tips de:
Turok 3
-Shadow of Oblivion-
Perfect Dark

Conoce a:
Pokémon Puzzle League
San Francisco Rush 2049
Blues Brothers 2000
¡Los nuevos títulos
de Futbol Americano!

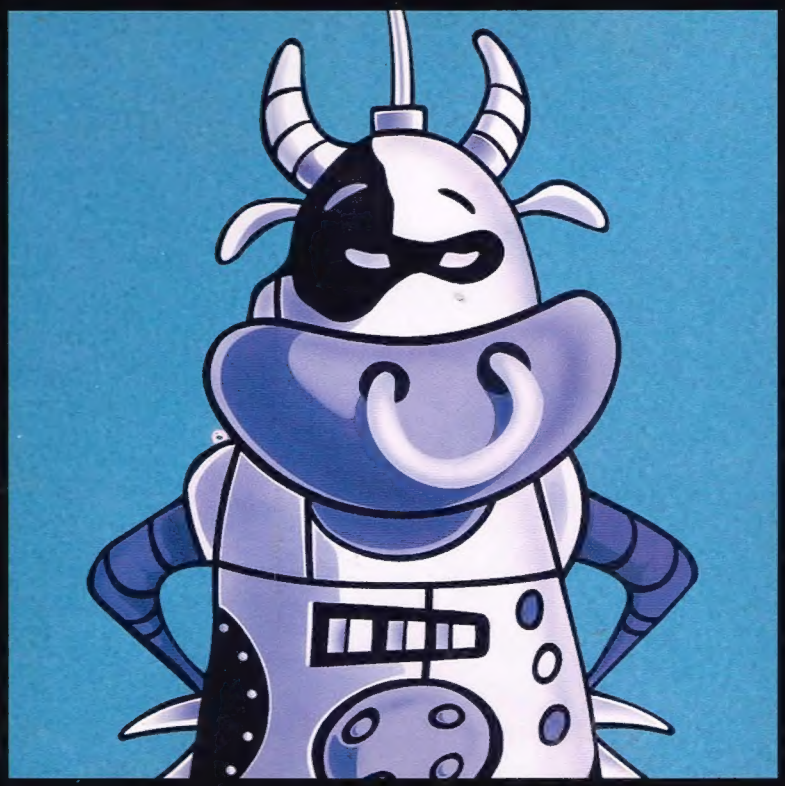
THE LEGEND OF ZELDA®
MAJORA'S MASK™

¡Entrevista
exclusiva con
Shigeru Miyamoto!

The Legend of Zelda
POSTER
Majora's Mask

0 10722 95594 6 11
Año 9 No. 11
Precio
$15.00 M.N.

CHOKO FILES



Nombre:	**Robovina "La mil usos"**
Bando:	**Los buena onda**
Personalidad:	**Múltiple**
Poder:	**Secreto**
Misión:	**Destruir a los gandallas**

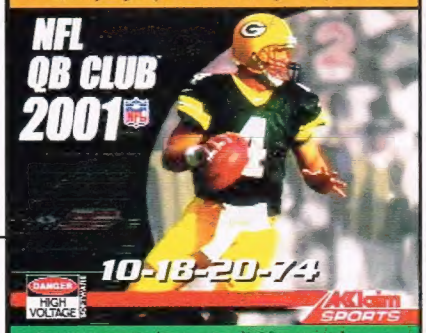
Nuevo Cereal Chokos de Kellogg's

CONSUME PLÁTANOS Y LECHE

SUMARIO

DR.MARIO	03
NUESTRA PORTADA	
THE LEGEND OF ZELDA -MAJORA'S MASK-	08
A FONDO	
NFL BLITZ	10
TITUS THE FOX	12
MADDEN 2001	18
NFL QUARTERBACK CLUB 2001	20
RAT ATTACK	24
ARMY MEN AIRCOMBAT	26
SAN FRANCISCO RUSH 2049	30
BUFFY THE VAMPIRE SLAYER	58
POKEMON PUZZLE LEAGUE	64
BARBIE -FASHION PACK-	69
NFL BLITZ	74
MICROSOFT PUZZLE COLLECTION	76
BLUES BROTHERS 2000	86
EXTRA	14
RAYADOS	16
TIPS	
TUROK 3	34
PERFECT DARK	50
PREVIO	
DORAEMON	56
LIL MONSTER	78
¿QUE HAY DENTRO DE... LOS JUEGOS DE TERROR?	60
EL CONTROL DE LAS CELEBRIDADES SHIGERU MIYAMOTO	71
MARIADOS	80
MUSEO: KILLER INSTINCT	82
S.O.S.	90
GALERIA	94
ULTIMA PAGINA	96

Tal como lo prometimos en el número anterior, dentro de estas páginas encontrarás un análisis de... ¿un buen juego de Titus? Pues, aunque suene extraño, es verdad, Blues Brothers 2000 es un título que reafirma el "camaleónico" andar de la compañía del "Zorrito"... y hablando de Zorritos, también hallarás un análisis de Titus the Fox para GBC, un juego que... bueno, sigue leyendo.



Como ya es toda una tradición, con el arranque de la temporada de fútbol americano, aparecieron las nuevas versiones de las series más exitosas de fútbol americano y Acclaim Sports, Midway y EA Sports se enfrentan nuevamente, utilizando como terreno el N64, donde sus representantes, NFL Quarterback Club, NFL Blitz y Madden, cada uno en su versión 2001, pelearán por tu preferencia y en este número encontrarás sus respectivos análisis.

¿Querías más Pokémon? Pues aquí hay un nuevo título de esta serie para N64, el cual pondrá a prueba tu agilidad mental, ya que se trata de un juego del género Puzzle. Si jugaste Tetris Attack de Super Nintendo o te gustan los cartuchos tipo Tetris y todo lo que tenga que ver con Pokémon, te recomendamos mucho que pruebes esta novedad. Entérate más leyendo su A Fondo.

Aquí estuvo el rombo de octubre

Editorial

Año IX #11 Noviembre 2000
CLUB NINTENDO ES UNA PUBLICACION COEDITADA ENTRE GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V. Y EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.
BAJO LICENCIA DE ITOCHU MEXICO, S.A. DE C.V.

GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V.
DIRECTOR GENERAL
Teruhide Kikuchi
DIRECTORA DE ADMINISTRACION
Javier Contreras Urruchúa
DIRECCION EDITORIAL
Gus Rodríguez
José Sierra
EDITOR ADJUNTO
Daniel Avilés
PRODUCCION
NTWK Creatividad y Diseño
DIRECTOR DE ARTE
Francisco Cuevas Ortiz
DISEÑO GRAFICO
Antonio Carlos Rodríguez
ASISTENTE DE ARTE
José Luis Suárez
CORRECCION DE ESTILO
Ma. Antonieta Ramírez
INVESTIGACION
Jesús Medina, Javier Chávez "Conejo", Gerardo Torres "Arkham", Lalo Oviedo "Ewawo", Daniel Stephan
ASISTENTE DE INVESTIGACION
Ana L. Velázquez
AGENTES SECRETOS
Axy / Spot

EDITORIAL TELEVISA
PRESIDENTE
Ramón Alberto Garza
VICEPRESIDENTE EDITORIAL
Irene Carol
VICEPRESIDENTE DE OPERACIONES
Raúl Braulio Martínez
DIRECTOR DE FINANZAS
Gerardo Mora Domínguez
DIRECTOR DE PRODUCCION
Juan Carlos Espinosa
DIRECTOR DE CIRCULACION INT.
Anastacio Cisneros
DIRECTOR DE CIRCULACION INTERNACIONAL PR/USA
Armando Merino
DIRECTOR GENERAL DE VENTAS
Alvaro de la Puente Hakim
Tel. 52 61 27 57
SUBDIRECTOR DE VENTAS
Mario Elías Moisés Tel. 52 61 27 28
GERENTE DE VENTAS
Norma Gress Tel. 52 61 26 09
EJECUTIVO DE VENTAS
Federico Lozada Tel. 52 61 26 00 Ext. 11701

EDITORIAL TELEVISA COLOMBIA
GERENTE GENERAL
Emiro Aristizábal A.

VENTAS DE PUBLICIDAD
Cecilia Rueda
Bogotá Tel. 4109501 4139300
Medellín Tel. 3612788 3612789
Cali Tel. 6644220 6655436

(C) COPYRIGHT 2000 CLUB NINTENDO

Año 9 # 11, Revista mensual, Noviembre 2000. Coeditada y publicada para México por Gamela México, S.A. de C.V. y por Editorial Televisa, S.A. de C.V. por autorización de Nintendo of America, Inc.
(DR.) CLUB NINTENDO. Editada y publicada por Editorial Televisa, S.A. de C.V. Av. Vasco de Quiroga No. 2000 Esq. Fernando Espinoza Gutiérrez Col. Santa Fe C.P. 01210 México, D.F. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana.
Reserva al uso exclusivo del título No. 792-92. Reserva al uso exclusivo de las características gráficas No. C.G. 15-92. En la Dirección General del Derecho de Autor. Certificado de licitud de título No. 6420. Certificado de licitud de contenido No. 4863, del 27 de marzo de 1992.
Expediente 1/432"92"/8336. Permiso No. 084-1292. Características: 228451603. Autorizado por SEPOMEX.
Editor Responsable: Irene Carol
Distribución Nacional Exclusiva en México: Distribuidora Intermex, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco, C.P. 02400, México, D.F. y Zona Metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Barcelona 25, Tel.: 591-14-00 Col. Juárez, D.F. Locales cerrados D.F. Interior del país.

Revista **CLUB NINTENDO.** No. 9/11 (MR) 2000 Nintendo of América Inc. All right reserved. Nintendo, Nintensivo, Nintendo Entertaiment System, NES, Super NES, and Game Boy son marcas registradas de Nintendo. Revista mensual editada y publicada por Editorial Televisa Colombia, S.A. Calle 75 # 1212 Santafé de Bogotá D.C. Colombia. Venezuela: Editorial Televisa Internacional, S.A. Av. Francisco de Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas., Ecuador: Editorial Televisa Ecuador, S.A. Edificio Torres de la Merced, Piso 18, Oficina 1, Calle Córdoba y Víctor Manuel Rendón, Colonia (parroquia) Roca, Municipio Guayaquil, Guayaquil.
Colombia: Distribuidoras Unidas, S.A. Santafé de Bogotá, Colombia.

ARGENTINA: Publicada por Editorial Televisa Argentina, S.A., Perú 263, 3er piso (1067), Capital Federal, Buenos Aires, Argentina. Tel.: (541) 342-8946/5178/8643. Telex: 17699. Ediva, Ar.
Gerente General: Gonzalo del Fá. Editor Responsable: Roxana Moriello. Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364.
Distribuidores: Capital: Vaccaro Sánchez y Cía., Moreno 794 Piso 9 of. 207, (1091) Buenos Aires, Argentina. Interior: Distribuidor de Revistas Bertrán SAC, Av. Velez Sarfield 1950, (1258) Buenos Aires Argentina.

CHILE: Publicada en Chile por Editorial Televisa Chile, S.A., Reyes Lavalle 3194, Las Condes, Santiago de Chile. Tel.: (56) 366-7100. Gerente Editorial: Paula Escobar, Gerente Comercial: María Eugenia Goiri, Gerente de Administración y Representante Lega: Eduardo Aldea, Gerente de Finanzas: Robinson Castro, Distribución: ALFA, S.A. Recargo flete aéreo $ 90.- (regiones I, II, XI y XII).

Impresión: Procoelsa, S.A. de C.V. Pascual Orozco No. 51 Col. Iztacalco. Tel.: 590-27-03 y 590-27-07 México, D.F.

CLUB NINTENDO. Prohibida la reproducción parcial o total del material editorial publicado en este número. **CLUB NINTENDO** investiga sobre la seriedad de sus anunciantes pero no se responsabiliza de las ofertas realizadas por los mismos.

SUSCRIPCIONES EN MEXICO
Tels.: 261-27-01 Fax: 261-27-99
Interior de la República: 01-800-711-26-33

(c) 2000 Nintendo of America Inc.
Todos los derechos reservados
All rights reserved
PRINTED IN MEXICO

Tiro: 109,348 ejemplares
Club Nintendo año 9 #11
Certificado ante el Notario Público # 57 de México, D.F.
Acta 91,166. Mayo del 2000

Este año fue realmente impactante para todos los videojugadores, en especial para quienes son seguidores de Nintendo y sobre todo para nosotros.

Debido a las cartas que hemos recibido durante los últimos días, hemos notado muchas reacciones, algunas de gusto, pues esperaban con ansia un paso más de tecnología por parte de Nintendo, y otras de disgusto, ya que hay quien aún no está de acuerdo con que las consolas nuevas desplacen a las viejas, pero hay que recordar que esto ha pasado desde el NES. Por esta razón, hemos decidido que no dejaremos de hablar de otras consolas que, aunque ya no tengan juegos nuevos, sabemos que muchos lectores aún poseen y quieren más información, como es el caso del NES y del SNES. El N64 todavía tiene varios juegos mucho muy divertidos en la sala de espera, así que por el momento no tendrás que preocuparte por la ausencia de información de esta consola; además, aún falta para el Nintendo Game Cube y el Game Boy Advance, pero no podemos negar que ya se nos queman las habas por ponerles las manos encima.

Así que, desempolva tus sistemas, que poco a poco empezarás a ver uno que otro tip que ya no esperabas ver en ésta, tu revista.

A propósito, nuestro siguiente número es de aniversario... ¡Nueve años juntos, compartiendo lo mejor de Nintendo! Todas las rebanadas de pastel serán bien recibidas.

DR. MARIO

Hola amigos de Club Nintendo, soy su amiga y fiel lectora Dunia "Cuervo". Antes que nada quisiera felicitarlos por la renovación de la revista, lo que más me gustó es el regreso de los Nintensivos, realmente se han esmerado mucho en hacer que nuestra revista luzca mucho más moderna pero sin perder ese especial estilo que los caracteriza, como esos pequeños errores, que siempre los hay. Primero. Al leer el Dr. Mario de este mes (octubre), me dieron muchas ganas de escribirles para dar mi opinión de lo que escriben mis compañeros lectores; primero varios preguntaron acerca del problema de que a veces las cajas de los juegos mencionan opciones que los juegos no traen, se me ocurre que ustedes podrían, en su sección de a fondo especificar si algo de lo que trae la caja y el instructivo no viene en el cartucho y así evitarnos confusiones y días de búsqueda. Segundo. Me parece que Pablo Osvaldo Portillo es un exagerado, después de todo ustedes daban su opinión y además ni que fuera un error incorregible que acabara con el deseo de comprar Pokémon GS. Tercero. Apoyo a Omar Lugo, deberían hacer una sección sobre animé y manga, pero no resúmenes ni arduas explicaciones sobre el tema, sino una sección corta en la que den su opinión sobre los mangas que se pueden conseguir y qué animés se están transmitiendo, recomendarnos cuáles son los mejores o más bien, los que más les gustan. Me encantaría el resumen de Dragon Quest, soy admiradora de esa serie, ojalá que más gente lo pida. Cuarto. El nombre de Waluigi es tonto y le quita individualidad, si bien la L al revés no significa nada, pudieron intentar algo diferente, como Tuigi, sonaría original y se entendería la idea, lo malo es que debido a su nombre, éste personaje ha quedado reducido a "El hermano menor de Wario". Quinto. A mí también me sorprendió que no publicaran los nombres de los ganadores del torneo, me alegra que no lo hicieran o les habría mandado un mail para quejarme. La carta de Adolfo me recordó lo amargo de aquel torneo y también me hizo reflexionar sobre algo; como ya les dije, durante todo el evento encontré a mucha gente que dijo haber sido vencida por tres Mewtwos; ellos no fueron los únicos en sacar el truco por lo que no se requiere de gran habilidad para sacarlo, creo que algunos se compartieron los trucos y le dieron más oportunidades a otros que no sabían hacer el truco que, si ustedes lo hubieran publicado, más de la mitad lo hubiera usado y eso se habría convertido en un torneo de Mewtwos más que de Pokémon. Todos usamos trucos, después de todo son sólo juegos, pero al usarlos nos hacemos trampa a nosotros mismos y nos hacemos creer buenos en algo que no lo somos; el hacer ese truco no te hace mejor en Pokémon porque los que hicieron el juego no programaron eso, es un error, así que si no hubiera existido ese pequeño error de programación, ellos no hubieran ganado. Para poder entrar al torneo yo me puse a entrenar a mis pequeños Pokémon durante una agotadora semana en la que debí jugar seis horas cada día, al grado que al acostarme a dormir, seguía escuchando la música del juego; no creo que a ellos les haya tomado tanto tiempo hacer el truco. No uso muchos trucos porque siento que me engaño a mí misma y para qué gastar mi dinero en juegos que pienso terminar con trucos. Los trucos siempre serán trampas, ya sea que se los hagas a la computadora, a otro jugador o a ti mismo, porque son el camino rápido y fácil de los videojuegos. De nuevo los felicito por la revista, espero que pronto publiquen el póster de los nuevos 100 Pokémon.

Dunia "Cuervo" C. B.

Muchas gracias por tus comentarios, en verdad que nos motivan para seguir echándole ganas. Y también nos gustaría decirte algunas cosas. Primero, es muy buena idea lo de poner en los A Fondo si algún juego trae algo más o algo menos de lo que viene en el instructivo o en la caja; no será muy seguido, ya que muy rara vez ocurre, pero cuando una compañía cometa estos errores, lo sabrás. Segundo, a nosotros también nos pareció exagerado. Tercero, estamos planeando dicha sección, pero queremos pulirla más. Por cierto, contigo ya van dos personas que nos piden el resumen de Dragon Quest: Dai no Daibouken. Cuarto, tendremos que acostumbrarnos a Waluigi. Y quinto, llegaron a nuestra redacción varias cartas parecidas a tu comentario y por eso decidimos publicar la carta de Adolfo. Ojalá que no vuelva a ocurrir algo similar. Y claro que muy pronto publicaremos el póster del que hablas.

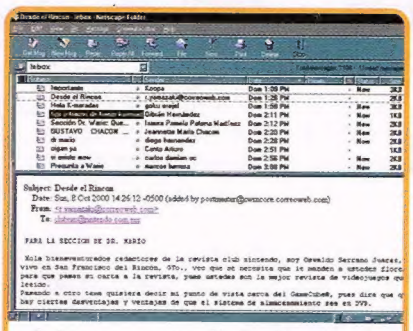
Pokémon / GB

Es fácil entrenar a tus Pokémon enfrentándolos contra la Elite Four.

Hola revista querida, me voy ahorrar todos los halagos, ya que sabemos que ustedes son los mejores; a lo que quiero llegar es a lo siguiente: ¿Quién se encarga de leer todos lo e-mails que llegan y quién decide qué carta va a ser seleccionada para incluirla en la revista? Creo que ha de ser muy cansado y elaborado eso de elegir, ¿no? Y desesperado para nosotros que deseamos que nuestro e-mail, entre los miles y miles que hay, aparezca publicado. Gracias.

Eduardo Miranda
Mexicali, B.C.

Generalmente, todos los que colaboramos en la revista leemos todos los e-mail y todas las cartas, claro, no todos leen todo, pero de que todo es leído, eso es seguro. Una vez que se comienza a redactar el Dr. Mario, nos juntamos todos para comentar acerca de las preguntas más frecuentes en las cartas o de alguna que nos haya parecido interesante; en el caso de las preguntas más frecuentes, sólo elegimos la que representará a las demás, basándonos en la redacción, ortografía y a veces en la originalidad. Este proceso no es cansado, ya que leer todos sus comentarios es una de las tareas que más disfrutamos, lo único que no nos gusta es el no poder publicar todas las cartas ni tampoco poder contestar directamente.



Así se ve nuestro "inbox" antes de comenzar a leer tus e-mails.

♦

Como de costumbre, los felicito por su estupenda revista. Esta es la primera carta que les escribo desde hace 9 años, 8 meses, ya que compro nuestra revista desde sus inicios y espero que así como yo les respondo, ustedes hagan lo mismo. Leí que Nintendo tiene planeado que el Game Cube ocupe el internet; si esto es cierto, cómo lo va a hacer. ¿Se necesitará conectarlo vía telefónica? ¿tendremos que pagar por usar la red? Espero que respondan; ¡ah!, se me olvidaba, si son fans de Evangelion, comuníquense conmigo a:

Rudolf_02@yahoo.com.mx
Rodolfo Rojano
Coatepec, Veracruz

Efectivamente, al Game Cube podrás conectarle un módem externo de 56Kbps, V.90, con el que podrás conectarte a Internet. Es casi seguro que de esta forma puedas conectarte a Internet sin ningún problema, pero, obviamente, necesitarás conectarlo vía telefónica y contratar un servicio de Internet, tal como en una PC. Pero también es probable que Nintendo pueda dar un servicio especial, donde, además de navegar, podrás bajar updates de juegos (aún no hay nada oficial); si es así, en este caso, las condiciones del servicio las pondrá Nintendo y puede ser que hasta se hagan paquetes del servicio al adquirir el módem.

♦

Hola, yo soy una fan de Nintendo y quisiera felicitarlos por su labor en esta revista querida por los mexicanos; lo que quiero de decir es que mucha gente piensa que los juegos son sólo para hombres y yo quiero decir que están mal, que los juegos son para hombres y mujeres; muchos de mi salón me critican porque me gusta jugar videojuegos y yo pienso que la forma de pensar de ellos está mal. ¿Ustedes, los expertos, qué piensan? ¿Creen que los videojuegos son sólo para hombres? Porque a muchas mujeres nos gustan los videojuegos y no nos gusta que nos critiquen.

Zoe Elizabeth Soto Quintana
Tijuana, Baja California

Estamos totalmente de acuerdo contigo; los videojuegos son para quien se quiera entretener un rato, sin importar si se trata de un hombre o de una mujer. Actualmente las mujeres realizan actividades que supuestamente son sólo para hombres y uno de los ejemplos de los cuales estamos muy orgullosos es el de Soraya Jiménez, pesista mexicana quien ya antes nos había demostrado su gran talento y coraje en los juegos Centroamericanos de Maracaibo 98 y este año, por supuesto, al ganar la medalla de oro en los Juegos Olímpicos de Sydney 2000, al levantar ¡222.5 Kilos! No cualquier hombre hace lo mismo, ¿verdad? Así que, no te dejes intimidar, aunque seas mujer, haz lo que te gusta hacer y hazlo con muchas ganas.

Soraya Jiménez / Pesista Mexicana

¡Muchas felicidades, Soraya!

♦

Amigos, ¿qué creen? Tal vez a ustedes no les importa, pero esto lo tengo que decir a los nintendomaniacos. Hace unos días yo salí muy alegre a la escuela sin tener idea de lo que iba a pasar. Al llegar de la escuela a mi casa me iba poner a jugar Nintendo 64 con la emoción de seguir jugando el título que recientemente compré, que se llama Perfect Dark, pero la sorpresa fue que cuando fui al mueble donde pongo mi Nintendo, no había tal máquina. Inmediatamente revisé la chapa de la puerta y estaba destrozada, pero para fortuna de nosotros, la segunda chapa no la pudieron destrozar, por lo que no entraron a la casa, pero los muy méndigos no se fueron con las manos vacías; al ver mi Nintendo

64 quitaron los vidrios y se lo llevaron junto con el Perfect Dark y el San Francisco Rush y tres de los accesorios. Inmediatamente fuimos mi mamá y yo a poner denuncia, pero duramos ahí casi dos horas y para cuando llegamos con la hoja de la demanda, la encargada ya se había ido y nos quedamos abanicando. Espero poder recuperar mi Nintendo 64 (aunque con el gobierno que hay no lo creo, a ver si el gobierno nuevo hace algo para acabar con este tipo de problemas) ya que es una de mis más valiosas posesiones.

Francisco Medina

Dicen que los amigos están contigo en las buenas y en las malas, así que, querido Francisco, estamos contigo y pensamos lo mismo... ¡qué poca...! En fin, cualquiera opinaría "pues para la otra, antes de salir de tu casa, guarda tu N64 bajo llave", y es cierto, sería una buena medida de seguridad, pero, ¿no es absurdo que hasta en tu casa tengas que tomar medidas extremas, siendo que supuestamente es un espacio muy privado? Ni modo, chavos, cuiden sus cosas, y si un amante de lo ajento le robó esta revista a alguien, no sea malito, devuélvala y ya no ande haciendo lo que hace.

♦

Hace como cuatro meses fui con mi mamá al Palacio de Hierro y en la sección de videojuegos encontré el DK64 diferente a la versión que yo conozco, por ejemplo, el cartucho era gris, no incluía el rap, la presentación era diferente y al primer jefe lo enfrentabas con la pistola y con los barriles. Mi pregunta es ¿Cuántas versiones de DK64 existen y por qué esa tienda tenía esa versión ¿es acaso pirata?

Adrián Rosas Cervantes
Ecatepec, Edo. de Méx.

En Estados Unidos es muy común que varias compañías, previo al lanzamiento de su cartucho, pongan en jugueterías o en tiendas de videojuegos, máquinas con juegos de demo, que son cartuchos que traen sólo una escena, o no tienen a todos los personajes; es algo así como un prototipo, pero sin errores y más presentable; estos sirven mucho para que te des una idea de lo que es el juego, sobre todo en juegos tipo aventura, donde primero tienes que buscar que el escudo, el arma y todo eso que es muy tardado y sólo se puede disfrutar en la comodidad de tu hogar. Lo que viste seguramente fue uno de estos demos, los cuales Gamela México está comenzando a poner en algunos puntos específicos de venta. Y, bueno, oficialmente sólo hay una versión de DK64.

♦

Ustedes ya han de estar muy acostumbrados a recibir flores, pero en esta carta yo no voy a hacerlo. No puedo creer que ustedes aseguren que leen lo que les llega, con esta será mi cuarta o quinta carta que escribo y no me responden. En fin, tengo una duda acerca de las licencias de los videojuegos. Varias compañías tienen licencias para sacar juegos de la NBA (Acclaim, Konami, Nintendo), para la NFL (Acclaim, Midway, EA), para la MLB (Nintendo, Acclaim, EA). Entonces si se puede compartir una licencia, ¿por qué no pasa eso con la FIFA? No veo justo que sólo Electronics Arts tenga esta licencia, ¿por qué Konami en sus ISSS no puede manejar los nombres reales de la FIFA? Ya que sí se puede compartir una licencia como pasa con NFL, NBA, MLB Y NHL, ¿o no?

José Sayto

Como ves, y tal como se lo comentamos a nuestro amigo Eduardo Miranda, sí leemos todas las cartas. Y, contestando tu pregunta, en realidad no es que esas compañías "compartan" una licencia, ya que cada una compra los derechos por su lado. En el caso de EA Sports y Konami, se trata de algo tan simple como que a Konami, sin saber la razón, no le gusta comprar los derechos de los jugadores de la FIFA, pero en teoría sí puede hacerlo, aunque tal vez lo único que no podría hacer sería ponerle el nombre de FIFA a sus cartuchos o llamarse así mismos "el juego oficial de la FIFA", y eso es porque tendría problemas con EA Sports.

FIFA 99 fue el último FIFA del N64.

♦

¡Hi amigos! Sólo les escribo para decirle a todas las miles de personas que les escriben, que tengan consideracion con el Dr. Mario, ya que muchos mandan sus cartas empezándolas de esta manera: "He mandado 512345645 cartas, ¡¡Y NO ME RESPONDEN!!"... ¡tengan consideración, por favor! Está bien que algunos les rectifiquen sus errores, pero hace poco leí una carta que criticaba un error, pero eso está bien, lo que de verdad me pareció muy injusto fue una parte que decía: "ME DECEPCIONAN", como si la persona que recibe y ayuda al Dr. Mario a responder TODAS las miles de millones de cartas no fuera humano. Quiero terminar recordándoles que TODOS somos HUMANOS y como tal COMETEMOS ERRORES. ¡Sean capaces de entenderlo!

Valentina T.
Caracas, Venezuela

Siempre procuramos hacer nuestro trabajo a la perfección, pero, porque la vida es así, nadie es perfecto y a veces cometemos errores, afortunadamente, lectores como tú saben comprendernos (¡ay, qué sufridos!).

♦

Hola, les escribo para decirles que en la revista del año 9 #9 Septiembre 2000 en la página 10 y 11, donde hablan de Mario Tennis, a Yoshi le ponen Yosh y a Wario, Mario, y arriba de Yoshi dice Teresa y sus cualidades, pero no ponen la foto, ¿por qué? Pero su revista está genial.

Alan Rogelio Cuadras
Sinaloa

Pues todo esto es provocado por Wario, quien, molesto porque ya sacamos su MALÍSIMA sección dos meses seguidos, insiste en seguir saboteando la revista. Haremos todo lo que esté en nuestras manos para que no vuelva a ocurrir (ya parecemos disco rayado).

♦

Hola amigos de Club Nintendo, cada vez su revista va mejor y mejor, sinceramente todas sus revistas me han gustado. Tengo que darles una recomendación muy grande; deberían de tener un lugar de críticas, por ejemplo la vez pasada en la revista año 9 no.1 dijeron algo sobre Ready to Rumble (no sé si lo recuerden bien); la verdad, cuando chequé este artículo, ustedes decían que Ready to Rumble era un juego un poco raro, pero que divertía y la verdad es cierto, te divierte. Entonces yo lo empecé a leer y ¡guau! Vaya sorpresa, me encantó cómo lo describían, y cómo se veía. Fui a comprármelo, pero resulta que me empezó a aburrir, los gráficos sí eran buenos, pero le falta un poco de trabajo a los golpes, ya que a veces son demasiado lentos. Sobre lo de la crítica me refiero a que la pongan en la sección de conoce a, o también a los A Fondos. Por ejemplo, al final de cada A Fondo pusieran los por cientos de cada juego, por ejemplo, gráficas 100%, modo de juego 72% ó algo así, pero si es mucha molestia, olviden la tonta idea. ¡Ah!, y díganme, ya que ustedes son los expertos, ¿cuál juego les gusta más, si Street Fighter II ó Mortal Kombat?

Fernando Acosta Campuzano
Tijuana, B.C.

Es muy común que siempre haya opiniones encontradas, por ejemplo, casi todos estamos de acuerdo con que Superman de Titus en el peor juego de N64, pero no faltará alguien por ahí que disfrute este título. Cuando renovamos el formato de los A Fondo, pensamos en incluir porcentajes o calificaciones, pero preferimos conservar nuestro estilo original y simplemente incluir una Segunda Opinión, la cual está firmada por su redactor, para que quede claro que no es el punto de vista general de la revista, sino de un videojugador más. Calificar un juego con números es algo muy relativo y que frecuentemente crea más confusión en los videojugadores. Y, contestando tu segunda pregunta... aunque los títulos que mencionas son de peleas, en realidad son juegos muy diferentes entre sí y cada uno tiene sus pros y sus contras. Nosotros disfrutamos más "echar la reta" en Street Fighter II, aunque es muy entretenido jugar MK de un sólo jugador.

♦

Qué hay de nuevo, viejos. Es la tercera vez que les escribo, ¿pueden creerlo? Pues yo sí. Les hago otra vez la proposición de que cuando no haya póster, haya estampas o recortes de lo mejor de Nintendo, como Link, Mario, Donkey Kong, Kirby, etc. ¡Ah!, por cierto, soy el amigo más carismático y pedinche (de pedir).

Víctor Hugo Sánchez Zenteno

Es una buena idea que estamos considerando, muchas gracias por tus sugerencia y no te preocupes, tenemos muchos amigos que, tal vez no sean tan carismáticos, pero son más pedinches que tú.

♦

Qué buena revista tienen, los felicito mucho, gracias a ustedes me salvé de comprar un cartucho patito, que es el de Pokémon GS. Gracias, muchas gracias, licenciado... bueno, tengo una duda, más bien muchas dudas:

1)¿Cuándo va a salir el Game Boy Advance?

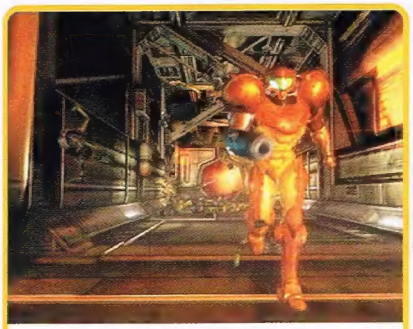
2)¿Cómo sé cuando compro un cartucho patito de Game Boy Color?

3) ¿Cuándo van a sacar el cartucho de Samus, Metroid?

¡Ah!, y de paso un saludo a mi primo Alejandro y Andy.

"Garfield"

No hay de queso, nomás de papa (a ver si no nos cobran regalías por andar de chistosos). El Game Boy Advance, en Japón, hará acto de presencia el 21 de Marzo en Japón y en Julio en América. Si compras un cartucho con un distribuidor autorizado, no necesitas tener precauciones. Generalmente, los piratas acostumbran utilizar cajas de baja calidad de impresión, y es común que la etiqueta esté borrosa. Ojalá que podamos ver a Samus en acción en el Game Cube.



¿Metroid para el Game Cube? ¡Por Favor!

♦

Les envío este e-mail para comentarles un detalle que se me hizo curioso acerca de los nombres de los personajes principales del juego Jet Force Gemini. El detalle es éste: el personaje varón del juego se llama Juno, pero Juno es el nombre de una Diosa Griega, la cual es reina del cielo, hija de Saturno, hermana y esposa de Júpiter y protectora del matrimonio. Por esto ¿No creen que Juno es un nombre inadecuado para un hombre? Tenemos a Lupus, el perro, cuyo nombre es el de una enfermedad llamada, obviamente, Lupus y dicha enfermedad ataca la

piel o las mucosas, destruyendo las partes atacadas y es causada por unos tubérculos. Por último tenemos a la mujer del juego, ella se llama Vela, creo que ya saben lo que significa vela, pero me puse a investigar y descubrí que vela es un término con el que se nombraba a unos centinelas que se ponían durante la noche en los ejércitos o plazas. No sé si Rare estaban enterados del significado de estos nombres al momento de realizar el juego, aunque estas definiciones son en idioma español, tal vez en inglés tengan un significado diferente. En fin, yo hubiera preferido cambiarle el nombre a Juno por uno más masculino, y a Lupus por un nombre que sea más de perro, y a Vela, pues ese me da igual. Esto es sólo un comentario para que vean que los videojugadores no sólo nos dedicamos a jugar, sino que también nos gusta aprender de los mismos videojuegos, y si por ahí tienen oportunidad de preguntarle a Rare qué onda con los nombres, háganles esa pregunta para ver qué les responden.

Oscar Gerardo Corrales García
Cd. Obregón, Sonora

Eso es muy cierto, los videojugadores aprendemos muchas cosas interesantes con esto de los juegos. La verdad no sabemos si Rare sabe los significados de los nombres de sus personajes, pero la siguiente vez que los veamos, les vamos a preguntar.

¿Qué onda, colegas de Club Nintendo? El motivo de este e-mail es para dar mi opinión muy personal acerca del Game Cube y del Playstation 2. Como ustedes han de saber, el NGC (antes Dolphin) supera por mucho al Playstation 2 en el ambiente técnico; el GC corre más rápido, más meroria RAM, etc. Para mí, esto es importante ya que dependiendo de la capacidad del hardware será la calidad de los juegos, aunque muchos digan que lo importante es el software. Si así fuera, ¿por qué cada cinco años tenemos que renovar la consola? Otro punto importante son los periféricos, ya que al NGC tendremos que comprarle: el control Wavebird inalámbrico, el Digicard (la tarjeta de memoria), el SD Card Adapter (que permite usar las tarjetas de Panasonic de hasta 64MB como tarjetas de memoria), adaptadores para salidas análogas y digitales de audio y video, micrófono y un accesorio de conexión para usar el GB Advance como si fuera un control con pantalla personal. En cambio, al Playstation 2 tan sólo un control y tarjetas de memoria. El precio de los periféricos los considero elevados aquí en México, por eso mucha gente (me incluyo) recurre al mercado gris. DVD: ambos sistemas cuentan con esta cualidad, sin embargo, el Playstation 2 puede reproducir películas DVD, tocar CD's de música y lo mejor, correrá todos los juegos del Playstation; al contrario de éste, el NGC será exclusivamente para juegos, nada de películas, DVD o CD's de música. Es verdad que mucha gente comprará el Playstation 2 por ser un "DVD barato" y no por los juegos, aún así, el Playstation 2 se convierte en una consola de entretenimineto multidisciplinaria.

José Adrián Delgado Saldivar
fox_night_dragon@latinmail.com
Guadalupe, Zacatecas

Como ves, sí publicamos tu carta sin ningún problema. Tus comentarios son muy interesantes y, de hecho, irremediablemente, el Playstation 2 y el Nintendo Game Cube están en la mira de todos, para que cuando se encuentren ambos en el mercado, de inmediato sean comparados. Nosotros pensamos que sí se pueden comparar, pero hay puntos en los que la comparación está fuera de lugar, ya que son dos consolas diferentes y dos compañías que tienen políticas y formas de trabajar muy distintas. En estos momentos no podemos decir cuál es la mejor, ya que no ha aparecido la consola de Nintendo, y cuando ya lo hayamos probado, emitiremos un juicio más profundo. Respecto a tu comentario, no estamos de acuerdo con eso de que la calidad del software depende del hardware. Este último sólo es una herramienta para que los programadores desarrollen su creatividad, pero, qué nos dices de Super Mario Bros. 3 de NES, Super Castlevania IV de SNES o The Legend of Zelda: Link's Awakening para GB. Juegos que son de los mejores del mundo y que no necesitaron más de 8 ó 16 bits en sus consolas.

Link's Awakening DX/GBC

Zelda de GB es de los mejores títulos que existen.

Y si tú quieres preguntarnos algo, ¡que no te dé pena! Envíanos una carta a:

Revista Club Nintendo
Hamburgo #8 Col. Juárez
C.P 06600 México, D.F.

O si lo prefieres, envíanos un correo electrónico, con tu nombre completo y el lugar de donde escribes, a:

clubnin@nintendo.com.mx

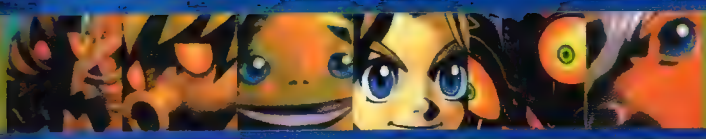
No dejes de visitar:
www.nintendo.com.mx

NUESTRA PORTADA

Unos meses después de que Link regresó de la aventura que le brindó la Ocarina del Tiempo, el joven Hylian que viste con ropas propias de los Kokiri, sin que él lo sepa, tendrá que enfrentar un nuevo peligro. Mientras cabalgaba entre los nublados y obscuros bosques, montado en su fiel compañera Epona, dos hadas se aparecen ante él de la nada. Nerviosa por los movimientos rápidos de estas criaturas, Epona comienza a relinchar y a saltar, por lo que Link sale volando, impactándose en el suelo. Durante su inconsciencia, un extraño hace acto de presencia en la escena. Algo particular tenía este desconocido: portaba una máscara rara. Stalkid, como él se hacía llamar, buscaba cosas de valor, y al ver a Link desmayado, tomó la Ocarina del Tiempo, a Epona, y escapó. Link despertó justo en el momento de esta acción y rápidamente comenzó la persecución, que lo llevó a un pasadizo dentro de un gran árbol. Lentamente se metió ahí y cayó en un pozo sin fondo, que lo transportó a un mundo bizarro, donde habitaban muchos rostros conocidos. Pero, aunque los paisajes y la gente parecieran familiares, algo marcaba claramente la diferencia entre esta tierra y Hyrule: En el cielo se veía una gigantezca luna, cayendo lentamente hacia este mundo...

"En tan sólo unos días, este mundo llegará a su fin." Eran las palabras de quienes vivían ahí. Ellos sólo esperaban y el tiempo corría sin piedad. " Si puedes encontrar Al Enmascarado, tal vez puedas hallar una clave para salvar este reino." Y Link inició un nueva aventura, para detener a esa luna omnipresente y así salvar este extraño mundo, esperando así encontrar el regreso a casa...

Después de ver el título The Legend of Zelda: Ocarina of Time, creíamos que pasaría un buen rato para volver a ver a Link en una aventura de magnitud semejante, incluso, pocos meses después de la salida del primer título de Zelda para N64, cuando se anunció la secuela, aunque también la esperábamos con ansia, sinceramente no le apostábamos tanto como al primer juego. Este mes llega The Legend of Zelda: Majora's Mask, un título que, por el tiempo que lo hemos jugado (alrededor de dos semanas), su calidad respalda el que te digamos, sin temor a equivocarnos, que se trata de un juego igual o mejor que el mismísimo Ocarina of Time. The Legend of Zelda: Majora's, tiene muchas diferencias con respecto a su antecesor, de hecho, de las pocas cosas que conserva es el mecanismo de batalla, por medio de dejar el botón Z presionado. Una de las innovaciones es el sistema de reloj, que en esta ocasión está mejor aprovechado, ya que es aquí donde se encuentra la base del juego. En realidad, Link sólo tiene tres días para evitar que la Luna caiga sobre la tierra en la



THE LEGEND OF ZELDA MAJORA'S MASK

que se encuentra, pero gracias a que posee la Ocarina del Tiempo, nuestro héroe podrá disponer del tiempo a placer, por lo que podrá revivir una y otra vez el caos que se crea en el mundo un minuto antes de que llegue a su fin. Pero ese no es el objetivo, ya que la misión es resolver la mayor cantidad de acertijos posibles, para así encontrar al Stalkid, quien aparentemente es el responsable de la tragedia venidera. Así pues, será muy común que en el segundo día de estancia, durante el día te encuentres con un personaje, que sólo está en las mañanas del segundo día, y te diga que el personaje que te puede ayudar lo puedes encontrar en las noches del primer día, por lo que deberás retroceder en el tiempo un día y así hallar varias claves similares. El dinamismo también predomina, ya que tendrás a cada momento la presión del día. Viajar en el tiempo no es sencillo, ya que, al regresar (que, por cierto, sólo podrás regresar en el tiempo y no adelantarte), perderás tus rupias. Para que no ocurra esto, deberás buscar un banco y ahí guardar tus ganancias. Otro sustento del cartucho está en el uso de las máscaras; a diferencia del uso nulo de ellas, en Ocarina of Time, en esta ocasión, cada máscara será la clave que te llevará a otro acertijo y así avanzar en el juego; hay tres máscaras especiales: La Deku Mask, la Zora Mask y la Goron Mask. La primera te permitirá flotar un poco en el aire, protegerte de ciertos ataques y caminar por corto tiempo sobre el agua; la segunda te convierte en un miembro más de la raza de los Zoras y podrás desplazarte en el agua como todo un pez, y al mismo tiempo pelear ágilmente en la tierra; y la tercera te permitirá rodar con gran fuerza y a gran velocidad. Los gráficos del juego te serán muy familiares a su antecesor, con la diferencia de que aquí todo está hecho en tiempo real. El SoundTrack es simplemente de lo mejor de Zelda y, algo que agradará a muchos fans de Link, es que en esta ocasión sí podrás escuchar la melodía clásica de The Legend of Zelda, misma que brilló por su ausencia en el juego anterior. Muchos personajes, mucho reto, muchas sorpresas y, sobre todo, mucha diversión, están dentro de este magnífico título para N64, por lo que se ganó un lugar en Nuestra Portada.

a fondo

NFL Blitz 2001

En este número vaya que el fútbol americano fue el que dominó por la salida de varios títulos referentes a este deporte y seguramente los amantes de las tacleadas estarán felices por la salida de tanto juego. Cuando creíamos que los únicos juegos de Football Americano que saldrían para el N64 en este año serían QBC 2001 y Madden 2001; Midway sorprende a todos los amantes de este deporte con una versión que promete ser aún más divertida que los títulos previos de esta misma serie, nada más ni nada menos que NFL Blitz 2001, título del que hablamos de su versión de Game Boy Color en este mismo ejemplar.

Si esperas que en este juego te marquen las infracciones comunes de un juego real, tienes que descartar esa idea, puesto que este juego en cuanto a las reglas tradicionales no tienen nada que ver, tienes permitido sin recibir castigo, desde tomar de la máscara de tus oponentes, hasta cometer interferencia de pase etc., esto hace al juego más emocionante y divertido que los juegos convencionales. Suena poco común y seguramente te recordará a NBA Jam, y efectivamente son muy parecidos, ya que el sentido real del NFL Blitz es conseguir tus objetivos sin importar lo que tengas que hacer porque ¡aquí se vale de todo!

Una de las destacables ventajas que tiene NFL Blitz es que tengas una excelente facilidad de movimiento y de uso del control, esto lo hace diferente a todos los juegos de este tipo, porque con sólo tres botones puedes crear jugadas y no tienes que usar los 9 botones para completar pases.

En NFL Blitz 2001 tienes 27 jugadas ofensivas y 9 defensivas, mientras que en los demás juegos de fútbol americano tienes toda una interminable gama de páginas para hacer jugadas, empezando por las formaciones, luego las jugadas que vas a realizar, aunque claro, para los jugadores ambiciosos en NFL Blitz, hay una opción llamada Playbook Editor, donde puedes crear tus propias jugadas, guardarlas en tu Controller Pak y usarlas como todo un coach experimentado.

© 2000 Midway

La táctica tradicional de "tacléa y corre" de los juegos de Blitz en esta versión es la misma a las anteriores, pero te vamos a decir cuáles son las nuevas aportaciones en este nuevo título:

Esta última versión tiene una nueva opción de juego: El Party Game.
En este modo pueden jugar desde 1 a 4 jugadores que participan en locas competencias por alcanzar la gloria. En este modo tienes que jugar 4 downs (como en los juegos tradicionales), primero desde la yarda 10, ya que tienes el touch down empiezas a jugar desde la yarda 20 y así hasta que llegues a la yarda 50.

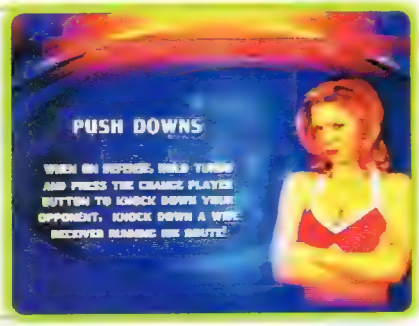
NFL Blitz es peculiar, porque cuando estás en la línea defensiva puedes hasta crear golpes como si fueras todo un luchador de la WWF o un cirquero, esto da al juego mayor interactividad y surrealismo, como las películas del Santo.

Si entiendes algo de inglés te será mucho más sencillo entender los chascarrillos del comentarista y esto va a hacer más agradable tu sesión de juego, con tus amigos.

Aportaciones:

-Estadísticas de los jugadores individual según su última actuación en la NFL.
-Nuevas animaciones para tacleadas celebraciones, saltos y golpes.
-La inclusión de nuevos estadios.
-Season Mode mejorado en multiplayer .
-Incrementaron la I.A.
-Nuevo soundtrack y comentarios más originales y divertidos del comentarista.

Entre cuarto y cuarto continúa la tradición de ver a una atractiva porrista dándote algunos tips, los cuales de seguro pasarás por alto y, paradójicamente, querrás que te den más y más tips.



Blitz es un juego con ideas innovadoras para los juegos comunes de Fútbol Americano y el hecho de no seguir las mismas reglas tradicionales es algo que no te puedes perder, esto ya lo sabes sí ya has jugado NFL Blitz, en Arcade o en el N64.
Si estás buscando mucha diversión, tacleadas impactantes, vuelos impresionantes y que todo gire en torno a un ovoide, te invitamos a que lo pruebes ¡juégalo!

Segunda opinión

Si piensas que todos los juegos de la NFL son parecidos o prácticamente iguales, NFL Blitz 2001 es la opción que necesitas conocer para cambiar de opinión; si conoces alguno de los anteriores juegos de esta serie entenderás a lo que me refiero, definitivamente NFL Blitz no es un juego "serio" aunque el objetivo, como en todos los juegos de deportes es ganar haciendo más puntos que tu oponente; la diferencia es que para lograr tu objetivo, tendrás que golpear sin piedad, empujar y hacer todo tipo de marrullerías para ganar, en NFL Blitz puedes jugar como en un "tochito" de día de campo, sin reglas, en este cartucho difícilmente verás volar un pañuelo o verás que el juego se detiene para que el equipo contrario acepte o no un castigo, para ser un poco más explícito NFL Blitz es una parodia de los juegos comunes de Fútbol Americano, tal como lo hiciera NBA Jam con el Basquetbol en su época. Si alguna vez soñaste con una mezcla entre Harcore Revolution o cualquier otro juego de lucha libre y un juego de americano, ya no hay pretexto, NFL Blitz 2001 es el juego indicado para ti.

ARKHAM

Lo bueno es que...

- Pues crear jugadas que a lo mejor ni existen en la vida real.
- Las jugadas son muy rápidas.
- No hay ningún árbitro que te diga en que estás mal.
- Todos los golpazos son muy irreales y se siguen levantando los jugadores.

Lo malo es que...

- Los jugadores están demasiado caricaturizados.
- Si la oportunidad de 1ero. y 10 fuera cada 10 yardas el juego sería muy rápido.

a fondo

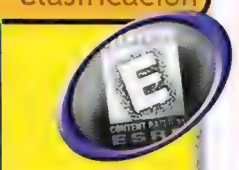
Titus the Fox

Ahora tenemos a la mascota de Titus en su propia aventura en el Game Boy Color. Titus the Fox es un título de aventuras donde Titus (obviamente) tiene que rescatar a su amiga Foxy de un sultán que la ha secuestrado.

Compañía

Compatible

Clasificación



Desarrollado

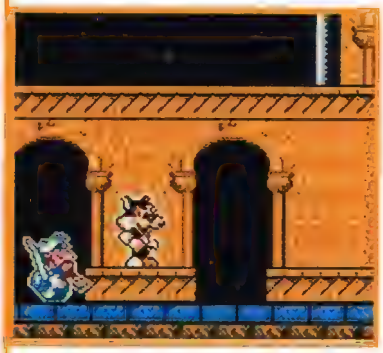
Memoria

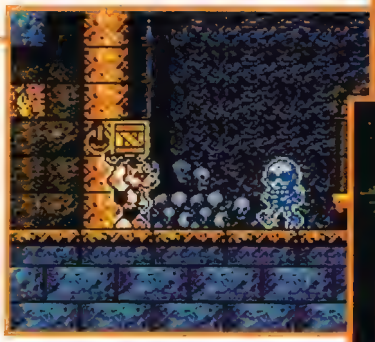
Categoría

Lanzamiento

Para empezar te diremos que este juego es muy sencillo ya que no cuenta con movimientos especiales ni nada por el estilo, aquí lo más importante es recolectar unos cuadros dorados que te darán la oportunidad de entrar a un bonus y poder conseguir vidas.

Para eliminar a los enemigos tienes que conseguir unas cajas y arrojárselas; dichas cajas te las puedes llevar para eliminar a cuanto enemigo esté a tu paso, pero con la desventaja de que no podrás saltar muy alto y por lo consiguiente no podrás subir algunos edificios o llegar a algunas plataformas. Otro objeto de mucha ayuda es una pelota con la cual puedes saltar más alto y llegar a los lugares antes inaccesibles.





Para los jugadores que gustan de títulos de mucha acción, este título no les será de mucho agrado pero si no eres exigente y te gustan juegos de aventuras relajados y fáciles de entender, esta es una opción. Algo novedoso es que pueden jugar dos jugadores simultáneos vía Cable Link y se podrán ayudar uno al otro.

En general este título es regular en comparación con varios títulos que han salido recientemente para el Game Boy Color, lo único rescatable es la opción de dos jugadores, pero de ahí en fuera no es un título que vaya a sobresalir.

Lo bueno es que...

-La opción de dos jugadores es buena.
-La temática del juego es fácil para aquellos que buscan títulos de no muy alto grado de dificultad.

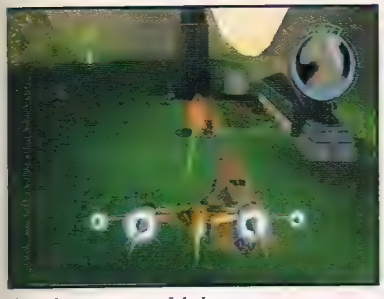
Lo malo es que...

-Es demasiado fácil.
-No tiene muchos ítems ni nada por el estilo.
-El juego es algo lento.

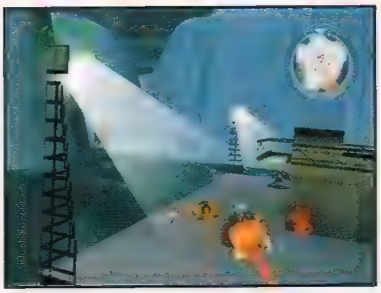
©Titus 2000

En México sólo hay un taller autorizado para dar servicio y reparar cualquier producto con el sello original Nintendo. Ante los profesionales que lo atienden, hay que quitarse el sombrero.

Estreno de Star Wars Episode 1: Battle for Naboo



A reserva de cualquier cambio de último momento y si todo va como lo planeado, este mes Nintendo lanzará el título Star Wars Episode I: Battle for Naboo. Este título fue desarrollado por Factor 5, mismos que hicieran el súper hit Rogue Squadron.

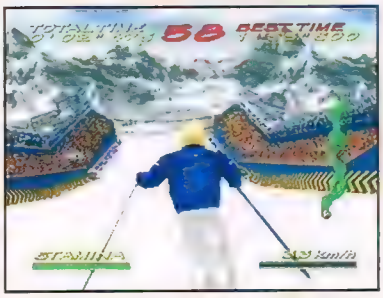


Como habíamos dicho en ocasiones anteriores, Battle for Naboo tiene mucho de Rogue Squadron, por lo que te encontrarás con muchas batallas, muchas explosiones y naves volando a toda velocidad. Esperamos en éste un gran juego, el cual podrás encontrar ya a la venta por estos días.

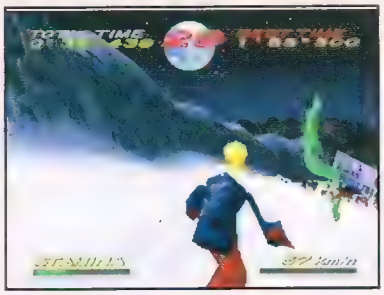
Uno más que se cancela

Así es, un título que ya estaba anunciado para que saliera a la venta por estos días, que ya estaba listo y casi casi empaquetado, pero que a la mera hora fue cancelado, es 40 Winks, de GT Interactive. Esta noticia nos parece un poco extraña, ya que esta compañía, quien trabajó junto con Eurocom Entertainment en el desarrollo de este título, estaba muy emocionada con la salida de 40 Winks, sobre todo con la versión de N64, ya que esta contaría con un modo exclusivo de dos jugadores simultáneos. Pero, sin decir "agua va", 40 Winks fue cancelado. Y como suele ocurrir en estos casos, aquí te damos una imagen de colección, de un juego que jamás verá la luz. Al fin que ni queríamos (no, no es cierto).

Más vale tarde que nunca



En 1998, Imagineer lanzó en Japón un título llamado Snowspeeder. En este juego tú tenías dos modos de juego, uno para Esquiar y otro para hacer Snowboarding. De hecho, este título fue uno de los competidores directos de 1080° Snowboarding de Nintendo. Bueno, sin pena ni gloria, hace dos años que los japoneses conocieron este juego y ahora, por estos días, SouthPeak Interactive está por lanzar (si no es que ya lanzó), Snowspeeder en América, pero con el nombre de Big Mountain 2000. En cuanto tengamos en nuestras manos este juego, te diremos qué tal está, aunque, al igual que Air Boarding USA, la verdad no le auguramos mucho éxito a BM 2000, ya que se trata de un juego muy viejo, que ya no compite con 1080°, ni con Banjo-Tooie, Majora's Mask y demás juegos que, obviamente, están dos años adelante en tecnología. Por el momento, aquí hay algunas imágenes.



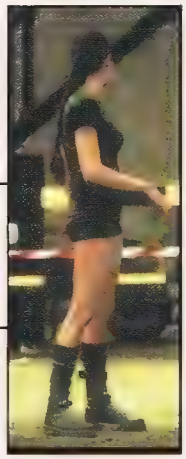
TODO DE:

Vendemos a todo México
http://www.playforce.com.mx
Bazar gratuito
(012) 2-33-63-60 · (012) 2-37-41-37 · (012) 2-48-93-63
Puebla, Pue.
Distribuidor autorizado Gamela México, S.A. de C.V.

Espectáculos

Lara Croft a la pantalla grande

Es muy común que los éxitos taquilleros vayan más allá de las salas cinematográficas y lleguen hasta los videojuegos y, claro, también estamos acostumbrados a que muy rara vez lo hacen con éxito. Sin embargo, un fenómeno verdaderamente especial, es cuando un videojuego o un personaje del mismo se vuelve tan popular, que son llevados al mundo del celuloide y aquí es cuando más cuidado se debe tener, ya que, por lo general, el público fan de los videojuegos puede perdonar una mala adaptación de la película a algún sistema, pero nunca perdonará una mala adaptación de un juego a una película. Double Dragon, Wing Commander, Super Mario Bros. y Street Fighter son películas "live action" (o sea, con personas disfrazadas) que desprestigiaron mucho el nombre de las franquicias. Mortal Kombat, Tron y... ya, son películas que supieron adaptar de manera genial la esencia del juego: En fin, pues un filme más de este tipo comenzó a grabarse a partir del mes de Agosto, tomando como primera locación algunos escenarios naturales británicos. Esta película está basada en las aventuras del personaje femenino más famoso de los videojuegos actualmente. Así es, la versión cinematográfica de la serie Tomb Rider, quien tiene como protagonista a la bella Lara Croft, estará en los cines a mediados del verano del 2001. Desde que se anunció la aparición de esta película, ha tenido diferentes nombres; Tomb Rider: The Movie y Tomb Rider: The Adventures of Lara Croft, fueron los primeros, pero al parecer, Tomb Rider: The Achilles Shield, será el nombre definitivo. Esta película está siendo dirigida por Simon West, quien, entre otros filmes, ha dirigido The General's Daughter (1999) y Con Air (1997), por lo que la acción está asegurada. Los efectos especiales serán una parte muy importante y la supervisión correrá a cargo de Chris Corbould, quien fue supervisor y coordinador de efectos especiales de películas como Golden Eye (Campbell, 1995), Tomorrow Never Dies (Spottiswoode, 1997), The Mummy (Sommers, 1999), The World is not Enough (Apted, 1999) y 102 Dalmatians (Lima, 2000). Aunque aún no están definidos todos los actores y personajes que aparecerán, de entre los ya establecidos destaca Jon Voight, ganador de un Oscar por su participación en la película Coming Home (Ashby, 1978), donde interpretó a Luke Martin, y también encarnó a Jim Phepls en la película Mission: Impossible (de Palma, 1996) y en Tomb Rider interpretará a Lord Croft. Bueno, ya la hicimos mucho de emoción. ¿Quién tendrá el papel de Lara Croft? Fue una descisión muy difícil, pero que ya está tomada y oficialmente, Angelina Jolie, quien, gracias a su excelente actuación en el papel de Lisa Rowe en la película Girl, Interrupted (Mangold, 1999), consiguió ganar el Oscar a la mejor actriz de reparto. Esta guapa actriz californiana de 25 años, tendrá que ponerse su mochila, hacerse su trenza, cargar sus dos armas y, sobre todo, llevar con mucho orgullo los lentes obscuros, para no defraudar a la enorme cantidad de fans que Lara Croft tiene (incluso más que la misma Jolie). Un dato curioso es que, mientras que en la película, Lara Croft es, obviamente, hija de Lord Croft, Angelina Jolie (Lara), es en verdad hija del actor Jon Voight (Lord Henshingly Croft)... ¿coincidencia? Tal vez no. En fin, al parecer la cinta no ha tenido ningún imprevisto (salvo que unos hampones entraron a la casa del director y se robaron algunas pruebas del filme) y sigue rodándose sin problema alguno. Esperamos con verdadera expectativa a ver algo más de esta película antes de que se estrene, ya que suena muy atractivo el proyecto.



Esta foto fue tomada mientras Angelina Jolie estaba por comenzar una toma de Tomb Rider, en un set de Inglaterra.

Angelina Jolie nació el 4 de Junio de 1975 en Los Angeles, California, y su película más reciente es Gone in Sixty Seconds (Sena, 2000), en el papel de Sara Wayland.

Lara Croft nació el 14 de Febrero de 1967, en Inglaterra (dentro de la historia del juego, claro). Su creador es Toby Gard.

rayados

Los Rayados de las cámaras I-Zone del mes de septiembre son:

Bryan De Gress Rueda
Rigoberto Isaías Martínez Pérez
Juan Antonio Rosas
Jaime Morales Ruiz
Fernando D. Alvarez

Polaroid Rollos One Step 600

Y, continuando con Polaroid, también tenemos para ti 50 cartuchos One Step 600... no, estos no son para ningún sistema de videojuegos; si tienes alguna cámara de Polaroid que utilice este tipo de películas, pues esta es tu oportunidad de obtener uno de los One Step 600, también de forma muy sencilla. Lo único que debes hacer es tomarte una foto con la Game Boy Camera, posando y modelando la cámara Polaroid a la que le pondrás el cartucho, imprimirla con la Game Boy Printer y enviarla adentro de un sobre, que contenga Arte en Sobres de Turok 3: Shadow of Oblivion. Ya sabes, si no tiene Arte en Sobres, ni tus datos completos, ni tu foto impresa, tu carta no será válida. Sólo los lectores del D.F. y del área metropolitana podrán participar. Tienes hasta el 31 de Noviembre para hacernos llegar tu carta y las primeras 50 en llegar, tendrán un cartucho One Step 600.

Polaroid Joy Cam

De verdad que estamos muy contentos, ya que nuestros amigazos de Polaroid continúan poniéndose guapos y, junto con nosotros, queremos que te diviertas con sus nuevos productos, como la muy famosa I-zone. Y hablando de la I-zone, déjanos contarte que muy pronto podrás tener muchas cosas nuevas, como las I-zone translúcidas (en azul y rojo), un modelo nuevo de I-zone que es ¡una cámara instantánea y una cámara digital! Y el no menos novedoso Webster, que es un escáner portátil para que ¡escanées tus fotos I-zone y las puedas subir a la red o enviárselas por e-mail a tus amigos! ¿Qué te parecen los nuevos productos? De pelos, ¿no? También, hace poco, te platicamos algo de la nueva Joy Cam, una cámara muy ligera, portátil y, desde luego, instantánea, que muy al estilo de la I-zone, puedes tomar fotos de los momentos más divertidos con tus amigos, primos, etc, sobre todo en estos días, que son de pura pachanga. Las fotos de la Joy Cam son pequeñas, aunque más grandes que la I-zone. Bueno, ya que Polaroid se mochó, tenemos cinco Joy Cam. Puedes hacer tuya una de ellas de una forma muy sencilla. Lo único que debes hacer es enviarnos por correo, seis Pokémon nuevos de las versiones Silver y Gold, impresos del Pokédex con la Game Boy Printer. El sobre, como en otras ocasiones, deberá incluír Arte en Sobres relacionado con Pokémon Puzzle League, si no tiene este arte, tu carta no será válida. Tampoco será válida si en tu carta no incluyes tus datos completos (nombre completo, dirección, teléfono y, en caso de que tengas, también tu dirección de e-mail). Sólo los lectores del interior de la República Mexicana podrán participar. Tienes hasta el 31 de Noviembre para hacernos llegar tu carta, las primeras cinco en llegar, án una Joy Cam de Polaroid.

No olvides incluir tus datos completos, ya sea por e-mail o por carta. Si es carta, envíala a:

Club Nintendo
Sección: Los Rayados
Hamburgo #8 Col. Juárez
C.P. 06600 México D.F.

Nota: Los nombres de los que obtengan algún obsequio, se publicarán en el número de Enero del 2001.
Sólo podrás participar en una de las promociones al mes.

Promoción notificada a la Procuraduría Federal del Consumidor mediante oficio SVV-DGVV-250/2000.
Para mayor información sobre la promoción llamar al 5-2612000. Cualquier incumplimiento repórtelo a la PROFECO

TODA LA DIVERSION DE TU

GAME BOY COLOR

EN TUS MANOS

Bajo Licencia Autorizada de Gamela México S.A. de C.V.

www.nintendo.com.mx

Compañía

Compatible

Clasificación

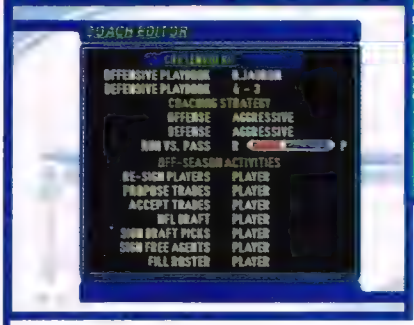
Desarrollado

Memoria

Categoría

Lanzamiento

Electronic Arts se ha unido con John Madden para crear un excelente título de fútbol americano, imagínate nada más, uno de los mejores licenciatarios de deportes y el más famoso comentarista de americano, juntos para realizar el que pretende ser el mejor juego de toda la temporada con muchas y mejoradas implementaciones que el año anterior (como cada año sucede, ¿verdad?).



Madden NFL 2001 es la cuarta edición que hace su aparición en el Nintendo 64, pero ¿acaso será la mejor de todas? Como todo el mundo sabe, la temporada de fútbol americano ya tiene rato que comenzó en los Estados Unidos y lógicamente, para saciar el hambre de la gran cantidad de fans de este deporte, varios licenciatarios han lanzado sus cartas en el mes de Septiembre, al igual que en años anteriores (suena repetitivo, pero más repetitivo es que estos licenciatarios hagan lo mismo cada año, pero bueno...).

La franquicia de Madden siempre ha sido la más esperada de todas para cada uno de los sistemas de Nintendo, gracias a su realismo, jugabilidad, opciones y grandes características, sin embargo este año se preocuparon mucho más por la inteligencia artificial y quedó en segundo plano el mejorar los gráficos o el audio, por lo que en este aspecto no es muy diferente a las versiones anteriores que han aparecido en el Nintendo 64.

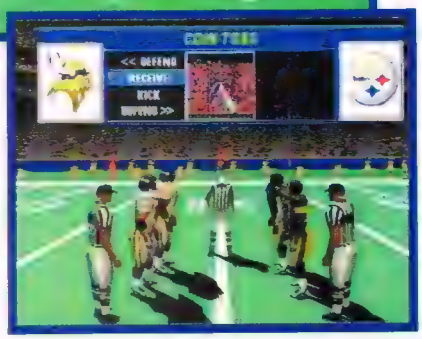
Pero no todas son malas noticias, Madden NFL 2001 es fútbol y en verdad se juega como tal. Electronic Arts anunció que para mejorar el Frame Rate del juego, sacrificaría algunos polígonos de los jugadores y así acelerar el proceso del juego, por lo que ahora los integrantes de cada equipo se ven más cuadradones, como si los hubiesen hecho con cajas de cartón de leche. En el resultado final del juego, éste si se siente un poco más dinámico, pero creemos que no era razón suficiente como para que hayan dejado a los jugadores tan cuadrados, tal vez a los cuates de Electronic Arts ya se les quemaban las manos por comenzar a hacer juegos para la nueva generación de consolas, como para sacrificar el tiempo que le pudieron haber invertido a este.

© 2000, Electronic Arts, EA Sports.

Por otra parte, la animación está estupenda, cuando los jugadores van corriendo, cuando el Quarterback lanza el balón, cuando el receptor redundantemente recibe el ovoide y hasta cuando cada jugador cuenta con celebraciones distintas; algo muy bueno es la compresión de datos gracias a que éste título sólo cuenta con 96 Megas (insistimos, le hubieran aumentado megas y polígonos).

La inteligencia artificial es realmente impecable, cada equipo actúa y se mueve como si realmente estuvieran jugando en la NFL, con sus ventajas y desventajas, siempre utilizando las jugadas adecuadas correspondientes a sus libros y lo más importante de todo, cada jugador cuenta con sus habilidades para correr, atrapar pases, patear o lanzar el ovoide tan lejos como los jugadores profesionales lo hacen.

El punto más innovador de todos son las Madden Cards. Estas tarjetas coleccionables no vienen dentro de la caja del juego, si no que vienen dentro del mismo juego. Para ganarlas tendrás que hacer una infinidad de malabares para demostrar que realmente eres todo un as en este juego. Pero ¿cómo puedes demostrarlo? Simple, sólo tienes que seguir la lógica del juego de fútbol y estarás comenzando a recibir estos premios. Por ejemplo, al anotar cinco touchdowns con el mismo jugador dentro de un juego, reventarte toda la temporada sin tirar ningún pase, o peor aún, pasar por toda la temporada sin soltar un balón en "fumble". Como puedes ver, son retos bastante difíciles de conseguir gracias al tremendo trabajo de la inteligencia artificial, así que buena suerte.



En resumen, Madden NFL 2001 en definitiva no es el mejor y un gran punto en contra son los escasos polígonos por jugador, sin embargo vale la pena jugarlo gracias a la tonelada y media de opciones, estadísticas, datos importantes acerca del grandioso juego de fútbol y obviamente, a las características que hacen de la franquicia de Madden uno de los mejores títulos de americano para cualquier sistema.

Segunda opinión

Desde los tiempos del SNES, Madden siempre se ha caracterizado por mantener mucho realismo en sus juegos, y todavía conserva esa línea con Madden 2001. Su siempre competidor, NFL Quarterback Club de Acclaim, también sacó su versión 2001, así que los jugadores de EA Sports, además de ganar partidos, deberán ganarle a la competencia. Creo que ambos títulos son buenos y que los seguidores del fútbol americano tienen muchas razones de ambas partes para decidir cuál adquirir, aunque, aquí entre nos, yo prefiero la serie de Quarterback. Madden 2001 es un buen juego en general, no muy distinto a su versión anterior, pero evidentemente mejor. Si eres fan de esta serie, no dudes en conseguir este cartucho.

Arkham

Lo bueno es que...

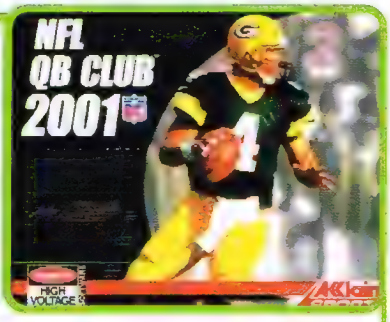
- La inteligencia artificial es muy buena
- Es un juego con mucho realismo
- Tiene muchas voces
- Es mejor que Madden 2000

Lo malo es que...

- Los gráficos no son muy buenos
- Si tienes la versión anterior, no encontrarás muchos cambios
- El Frame Rate es algo malo a veces

a fondo

NFL QB CLUB 2001



La cuarta versión de la gran serie de Quarterback Club regresa al N64 y esta vez con muchas y múltiples opciones, gráficos increíbles que te dejarán con la boca abierta y un óptimo y mejorado uso del control que dan como resultado un juego que te permite armar sólidas defensivas y muy buenos ataques aéreos para competir contra cualquier equipo de la NFL, (o cualquier otro cartucho, de hecho como cada año, todas las nuevas revisiones aparecieron al mismo tiempo, junto con la temporada de fútbol americano en E.E.U.U.).

Compañía

Compatible

Jugadores

Clasificación

Desarrollado

Memoria

Categoría

Lanzamiento

Para empezar te vamos a platicar sobre algo que estamos seguros te interesa mucho: los gráficos, ¿recuerdas que en el número Año 9 No.6, revisamos un título que se llama All-Star Baseball 2001 de Acclaim (desarrollado también por High Voltage) y que insistimos mucho en el trabajo que realizaron en cuanto a gráficos, por sus mejoras a los "Motions Capture Moves"? (ganaron el premio de Gráficos rendereados para juegos de deportes con este título), pues una vez más Acclaim y High Voltage hacen mancuerna para sorprendernos con gráficos llenos de texturas que retan en algunos casos a las imágenes de una transmisión real, detalles como los números de los jugadores, los colores de los equipos, los números y los nombres de los jugadores, es más, hasta los spikes de los tennis de los jugadores pueden verse en algunas jugadas, ¿impresionante no crees? Otro punto sobresaliente de este cartucho, y en el mismo renglón de los gráficos, es el trabajo y la mejora con relación a NFL QBC 2000 son las imágenes de los estadios, algunas veces no tomamos en cuenta estos detalles, pero para quienes disfrutan al máximo estos juegos es muy importante poder seleccionar el estadio de su preferencia y que éste cumpla con los detalles y características propias del estadio real. Finalmente cabe recordarte que este cartucho es compatible con el Expansion Pak, y tú ya conoces las ventajas que en cuanto a gráficos esto significa.

© 2000 Acclaim

Ahora bien, algo que resulta ser muy común en algunos juegos de deportes, es que por tratar de ser muy versátiles caen en el error de llenarse de modos de juego, y algunas veces resultan innecesarios porque terminas jugando siempre uno o dos modos, pues esto no sucede en NFL QBC 2001, ya que puedes escoger entre 5 modos básicos que te permiten variar las condiciones de los juegos, los modos son los siguientes:

Exhibition

El modo Exhibition te permite jugar con cualquiera de los actuales equipos que juegan en la NFL, AFC y NFC, además puedes escoger equipos All-Stars o cualquier equipo ganador del Super Bowl desde el primer campeón a partir de 1967. Este modo te da la facilidad de jugar y revivir momentos gloriosos de grandes equipos ofensivos como los 49ers de 1989, que vencieron a los Broncos con un amplio marcador de 55-10 en el Súper Bowl XXIV

Season

Este es el clásico modo en el que escoges a un equipo y juegas la temporada completa para llegar al Super Bowl.

Practice

Escoge entre 5 opciones para poner en práctica las habilidades de tus equipos, defensa, ataque, puntos extra, en fin, todo para estar listo para jugar la temporada completa de la mejor manera.

Playoff

Este modo te permite regresar a los partidos de final de temporada del 99, y como en todos los QBC, las estadísticas son súper completas, puedes configurar toda la temporada incluyendo partidos de pre-temporada, los mejores y los peores momentos de los jugadores y el desarrollo de los mismos a lo largo de la temporada.

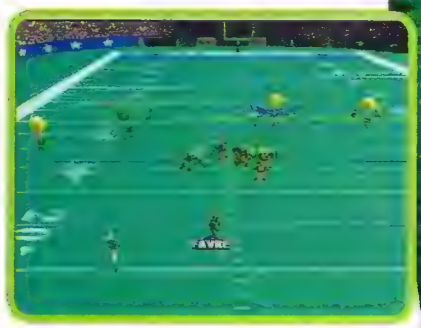
Simulation

Esta opción es sinceramente impresionante, dentro de este modo, en la opción Historic Sims, puedes revivir los mejores momentos de todos los Super-Bowls desde el primero en 1967, por si fuera poco puedes hacer tu propio Sim en la opción Custom, y escoger los equipos, el tiempo y las condiciones en las cuales vas a jugar, como el marcador, la posición del balón, el tiempo faltante etc.

En caso de que todas las opciones anteriores no sean suficientes para ti, QBC 2001 te permite crear a tu propio jugador con el perfil que tú quieras, puedes configurar su modo de juego, los detalles de pases y yardas jugadas las formaciones en las que se desenvuelven mejor y todo lo necesario para hacer al jugador perfecto.

En cuanto al juego general te diremos que QBC 2001, tiene 128 diferentes jugadas ofensivas, aunque estamos seguros que algunos estarían encantados con más, consideramos que cuenta con las mejores y más comunes formaciones y jugadas para hacer del juego algo divertido y muy interesante. Además el juego ofrece múltiples tomas de las mejores jugadas por default, esto hace que el juego sea muy ameno, y en caso de que tengas prisa o quieras evitar estas tomas puedes quitarlas en cualquier momento.

Finalmente y para terminar, hablemos de la eliminación del botón turbo que caracterizó a la saga del anterior QBC, ahora este botón fue suplido por un sonido que se supone debe servirte para provocar un movimiento en falso del equipo que está defendiendo, antes de recibir el balón en la línea de golpeo, no estamos seguros que este haya sido el mejor reemplazo al viejo y muy útil turbo, pero al menos podemos considerarlo como algo "original". Otra innovación que no nos dejó completamente satisfechos es la eliminación de los botones de recepción en los avances, pues ahora resulta un poco más complicado hacer las recepciones, de hecho esta situación lo convierte en uno de los más complejos juegos de Fútbol del N64. Esta situación puede satisfacer a todo tipo de jugadores, ya que hace que el juego tienda a ser más preciso para aquellos que son exigentes, y da la posibilidad de entrenar a nuevos jugadores para este tipo de cartuchos.



NFL Quarterback Club 2001 es un juego que por sus mejoras definitivamente tienes que jugar, te sorprenderás con los gráficos y pasarás momentos muy divertidos con los Historic Sims, aunque hay que reconocer, que si quieres un juego de Football Americano sencillo y fácil de jugar definitivamente esta no es la opción, pero si ya tienes experiencia en esto de los juegos de Football Americano, y quieres probar retos nuevos, QBC 2001 es una de las mejores opciones para este inicio de temporada.

Segunda Opinión

QBC 2001 es un juego que está muy bien hecho, los gráficos son buenos, las jugadas son muy apegadas a la realidad, lo interesante de este juego es que ponen a los equipos desde los años en que empezaron los tazones, eso es muy importante porque eso le da a tus equipos toda la característica que tenían en ese tiempo y también a los jugadores, el juego es tan real que hasta puedes tener una temporada simulada y tú ya juegas contra los equipos que quedaron en ese momento en playoffs, es un juego interesante y divertido puesto que cuando juegas el modo multiplayer (4 jugadores) puedes hacer excelentes jugadas con tu compañero. Este juego en ámbito del Football americano es excelente por la veracidad que tienen en lo relativo al arbitraje, las tomas son espectaculares y todo es tan real, que parece que estás viendo un partido de la NFL por Televisión.
El instant replay es también bueno, porque con esto, te puedes hacer todo un experto y crítico de Football Americano, pero si no sabes nada de este deporte, este juego te va a enseñar lo básico para que puedas disfrutar los juegos reales.
CHECHUGA

NFL QB CLUB 2001

LO BUENO ES QUE:
-Los gráficos son verdaderamente impresionantes.
-El uso del control requiere el dominio que sólo un buen videojugador le puede dar.
-La variedad de formaciones y jugadas tanto de ataque como de defensa se ven enriquecidas con el cambio que les puedes dar con el botón Z.

LO MALO ES QUE:
-Desapareció el muy útil botón turbo.
-Algunas veces la I.A. del cartucho complica las jugadas, o las hace un poco lentas.
-A pesar de estar muy actualizado, el juego es muy conservador, y las otras propuestas de cartuchos de Football Americano, le podrían comer el mandado a éste.

LLEGAN DESDE LA JUNGLA LAS NUEVAS DK FIGURAS DE ACCION

¡SON 4 MODELOS DIFERENTES Y EDICION LIMITADA!

Aprovecha esta oportunidad para verdaderos coleccionistas, ya que Nintendo pone en tus manos las figuras de acción de los personajes que están causando furor en la actualidad. Son 4 diferentes modelos cada uno con acceosorios extra y movimientos diferentes.

Búscalas en los distribuidores autorizados:

Insurgentes	Taller de Luigi	Tepeyac
5687-7359	5535-2090	5759-0111

¡Recórcholis! Games, Fun & Bar

¡ Aviso de última hora !

Checa la caja de tu N64 Funtastic Series y encuentra un cupón canjeable por 1 Figura de Acción de Donkey Kong.

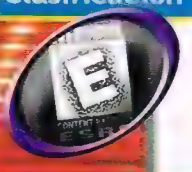
a fondo

Rat Attack

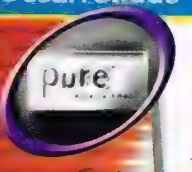
Compañía

Compatible

Clasificación



Desarrollado

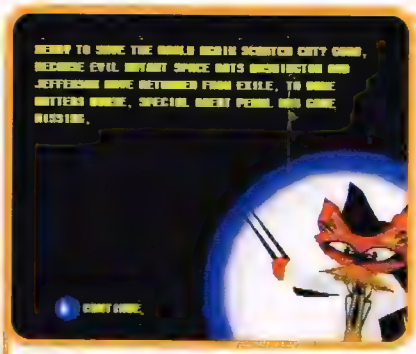


Memoria

Categoría

Lanzamiento

Para los que les gustan los puzzles tenemos la grata sorpresa de contar con dos títulos muy buenos; uno es Pokémon Puzzle League, que es como Tetris Attack pero con la diferencia de que tiene como personajes a los Pokémon y es bastante entretenido, y el otro es Rat Attack del cual hablaremos en esta ocasión.

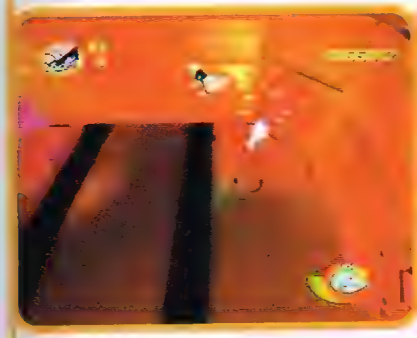


En este título tenemos que un grupo de "supergatos", llamados los "scratch cats" tienen como misión detener a dos ratas mutantes espaciales quienes planean conquistar el mundo (se parecen a dos ciertos ratones de laboratorio, ¿no crees?). En total son seis gatos los que puedes elegir para empezar la aventura en la que también deben rescatar al agente especial Pearl quien ha desaparecido.

La mecánica del juego parece fácil ya que como buen gato, lo que tienes que hacer es atrapar a lo ratones que están destruyendo todo a su paso. Como verás sólo necesitas atrapar cierta cantidad de ratones antes de que estos destruyan lo que está en la escena, ya que tengas la cantidad necesaria, la puerta se abrirá para que pases al siguiente nivel.

Durante el juego encontrarás algunos poderes que te ayudarán para tu Rat-Buster, con el cual podrás atrapar ratones con más facilidad, ya que capturarás más de uno a la vez, lo cual te ayudará para tu puntuación y si eres bueno, hasta podrás hasta conseguir una vida extra.

En algunas escenas los ratones serán demasiados y por ahí aparecerán algunos perros los cuales te harán las cosas más difíciles, pero no te confíes si los ves dormidos porque los ratones en su afán de librarse de ti, son capaces de despertar al perro para poder escapar y seguir con sus fechorías. Cabe señalar que los dos ratones espaciales (Washington y Jefferson) utilizarán una máquina duplicadora, para tener un ejército más amplio de ratones, los cuales te serán difíciles de atrapar en niveles posteriores.



Después de pasar por algunos cuartos te encontrarás con un jefe el cual debes eliminar, pero cada jefe es diferente, ya que para vencerlos tienes que hacer que se golpee por sí mismo o que golpee cierto objeto el cual será motivo para que los vecinos le avienten cosas, por dar algún ejemplo.

El ángulo de la perspectiva de algunos niveles es difícil y por consiguiente, será un enemigo más a vencer, ya que no podrás ver algunos ratones que se escondan, pero algo que nos agradó fue que el stick responde bien y se siente una buena movilidad, algo esencial para todo tipo de juego.

En la opción de Multiplayers podremos ver quién es el más rápido en captura ratones, aunque tiene varios modos de juego en Multiplayers básicamente todos tienen como finalidad atrapar ratones que la verdad es divertido cuando juegan los cuatro jugadores.

Las gráficas son buenas gracias al Expansion Pak, el cual le da más vida al juego por la High- Resolution y algo bueno es que los personajes parecen de caricatura, lo cual nos gustó bastante y creemos que será del agrado de todos.

La música del juego no es el fuerte, en algunas ocasiones es repetitiva, pero no creemos que sea para tanto ya que el factor diversión es bastante bueno. Sólo nos queda decirte, que es una buena opción, aparte del Tetris Attack... a no digo Pokémon Puzzle League, además de ser de una temática diferente.

Lo bueno es que...

- Tenemos otro título de puzzle para el N64.
- Es bastante entretenido.
- Tiene buenas gráficas.

Lo malo es que...

- Tal vez los puzzles no sean muy populares.

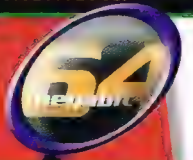
ARMY MEN AIR COMBAT

Compañía

Compatible

Clasificación

Desarrollado

Memoria


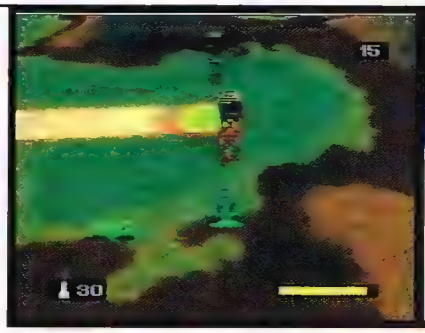
Categoria

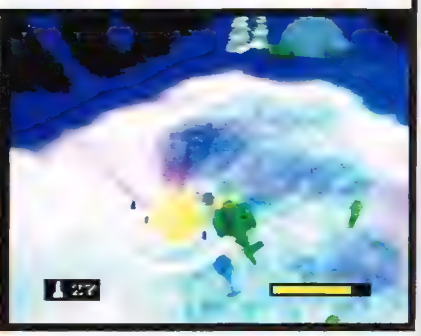
Lanzamiento

De Tan Army ha empezado su ataque, ha llegado la hora de que el Coronel Grimm, con la ayuda del capitán Williams Blade, Sergeant Hawk y varios pilotos de la Green Army detengan los planes del general Plasto, quien comanda el ataque enemigo.

Después de la batalla librada en Army Men Sarge's Heroes, ahora tenemos la oportunidad de vencer al enemigo abordo de diferentes helicópteros, los cuales serán de gran ayuda para detener a los ejércitos enemigos, tanques y una que otra misión en la que tendremos que recoger cargamento o mover ciertas cosas.

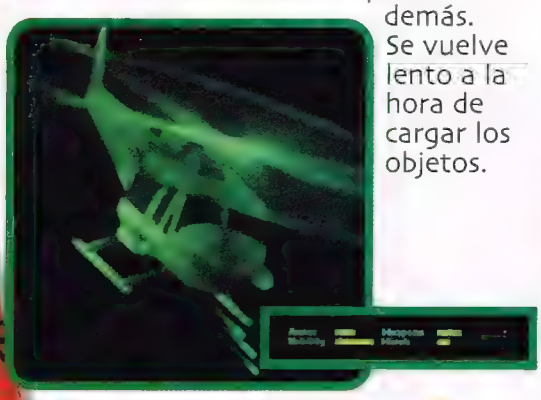
Para empezar, en este título tú tendrás a cargo un helicóptero con el cual debes realizar varias misiones y por supuesto, apoyar a las tropas terrestres para llegar al portal que es la salida de cada misión. Tenemos una gran variedad de helicópteros los cuales tienen diferentes habilidades y tú decidirás cuál es el más apto para la misión.





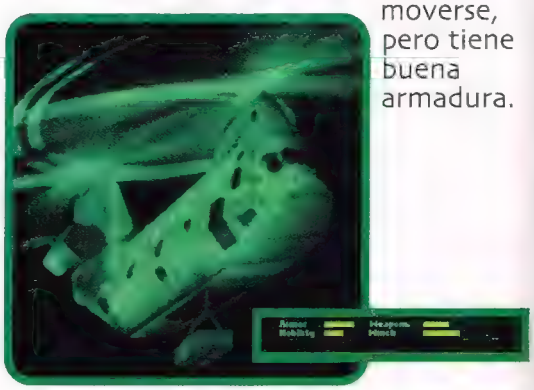
HUEY

Es el más rápido para mover y por lo mismo el más ágil de los helicópteros del batallón Alpha Wolf.
El armamento es normal, pero su debilidad es la armadura, ya que no tiene la misma resistencia que los demás.
Se vuelve lento a la hora de cargar los objetos.



CHINOOK

Este helicóptero es el más lento de los helicópteros, pero puede cargar grandes objetos sin ningún problema, además de contar con un mejor armamento que el Huey.
Tampoco tiene mucha agilidad para moverse, pero tiene buena armadura.



Copyright© The 3DO Company.

MACHINE GUNS
Esta arma es básica en todos los helicópteros, además de ser ilimitada. Por ser arma básica no cuenta con un gran poder.

ROCKETS
También es básica pero con más poder, además de ser rápida. La desventaja es que tienes que apuntar bien para dar en el blanco.

HOMING ROCKETS
A diferencia de los Rockets normales, los Homing Rockets nunca fallan al blaco ya que son teleridigidos, sólo basta con apuntar y disparar aunque el enemigo se mueva mucho.

SWARM ROCKET
Con gran poder de ataque, los Swarm Rockets consisten en varios cohetes que atacan al mismo tiempo, efectivos contra los enemigos más difíciles.

NAPALM BOMB
Son de gran utilidad contra grandes batallones enemigos, ya que su alcance es extremadamente mortal y en poder también.

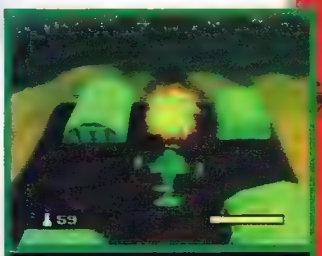
FLARES
Si las cosas se ponen difíciles por no tener refuerzos o alguien que te ayude, con los Flares llamarás a los refuerzos (por así decirlo).
En el momento de usarlo dos soldados saldrán al auxilio.

APACHE

Parecido al Super Stallion pero con más poder, el Apache es el mejor helicóptero del juego. Es el más poderoso en armameto y en armadura, su velocidad y su agilidad son excelentes. Para cargar objetos es bueno y sólo te quita un poco de velocidad pero casi no se nota.

SUPER STALLION

Este es mucho mejor helicóptero que los anteriores, ya que cuenta con una gran armadura y el mejor armamento. En cuanto a la velocidad y agilidad son buenas así como para cargar objetos.

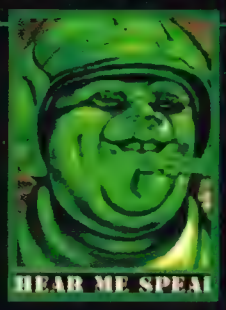


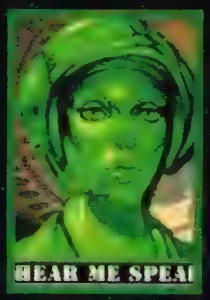
Estos helicópteros cuentan con una gran variedad de armamento el cual te será de gran ayuda. Durante el juego encontrarás varios cubos los cuales te darán diferentes armas u otras cosas para eliminar a cuanto enemigo encuentres en el camino.

Hay otro tipo de armas que irás descubriendo conforme avances las misiones y que serán de gran utilidad. Si contamos con una gran variedad de helicópteros y de armas ¿por qué no también de pilotos?, pues para el agrado de muchos, también contamos con varios pilotos para esta gran batalla que son:

JOHN LAWLESS. (HARDCORE)

DAVE PARKER. (RAWHIDE)





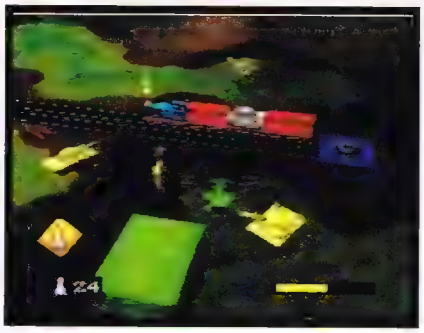
JAMES MARSHALL. (WOODSTOCK)

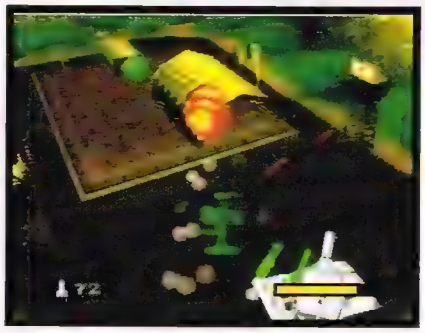
FELICITY WANNAMAKER. (BOMBSHELL)

SERGEANT HAWK "SARGE".

Para todos aquellos que les gustan los helicópteros, y más en combate, este título les encantará ya que ayudarás a todo tu batallón contra los enemigos, además de transportar valiosos cargamentos que serán de gran utilidad .

Los escenarios son buenos y también serán un pequeño obstáculo, ya que no faltará el insecto que te estorbe para cumplir con tu misión, además de las tropas enemigas y a los roseadores de jardín que son una lata.

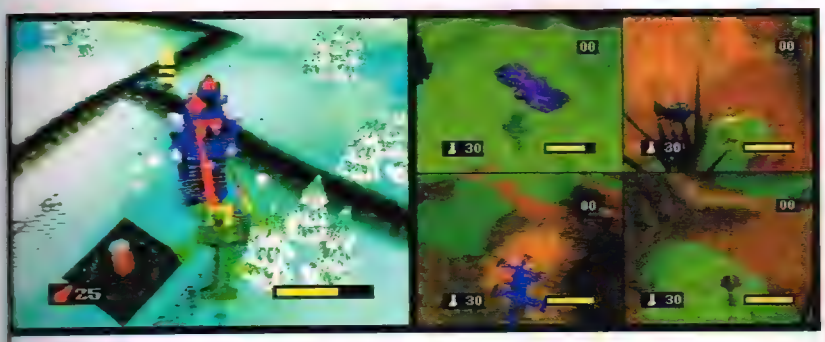




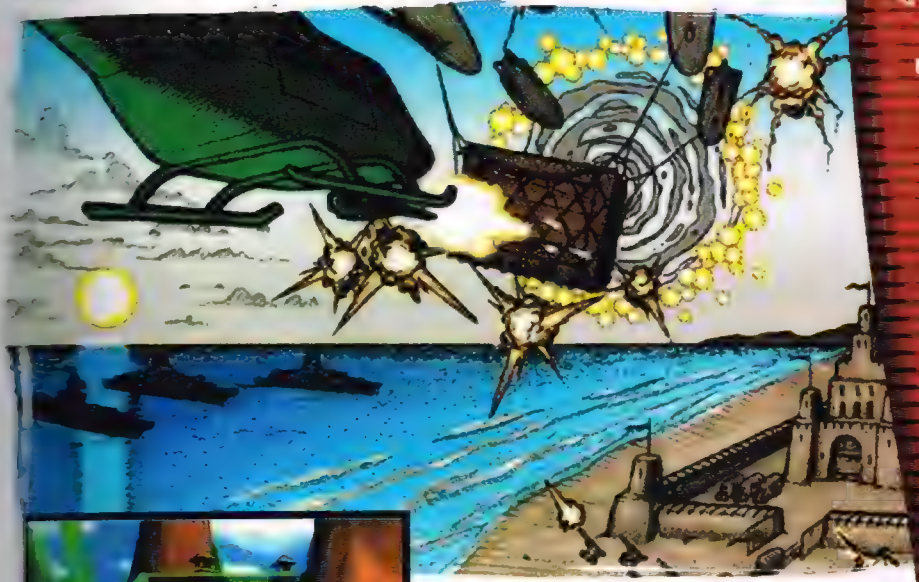
En algunas misiones dispondrás de un gran apoyo, ya que te auxiliará desde un tanque hasta un gran oso de peluche mecánico el cual "rostizará" a cuanto enemigo tengas en el camino con su poderosa mirada.

Una gran opción que tiene este título es que pueden ser dos jugadores los que puedan entrar en acción, así será más fácil cumplir con las misiones y todo dependerá del trabajo en equipo de ambos jugadores, ya que en algunos casos es mejor que te ayude un compañero que los compañeros que te dan durante el juego si juega uno solo.

Para los que gustan de los títulos multiplayers esta es una buena opción, ya que las misiones 17 al 22 son para que vean quién es el mejor piloto y pueda alcanzar los objetivos correspondientes que son eliminar a un número determinado de bichos hasta recolectar alimento y claro que si puedes "ostigar" al contrincante, le dará más sabor al juego.



Las gráficas son excelentes ya que los escenarios son muy buenos y bien diseñados, la música es buena, por lo que tenemos que decir, que es un buen título que no debes dejar de checar.



Para los que no lo conocían, ya lo conocen (obvio), para los que ya lo tienen y estaban esperando que hablaramos de él... pues ya lo hicimos. No es cierto, les tenemos los passwords para este gran título.

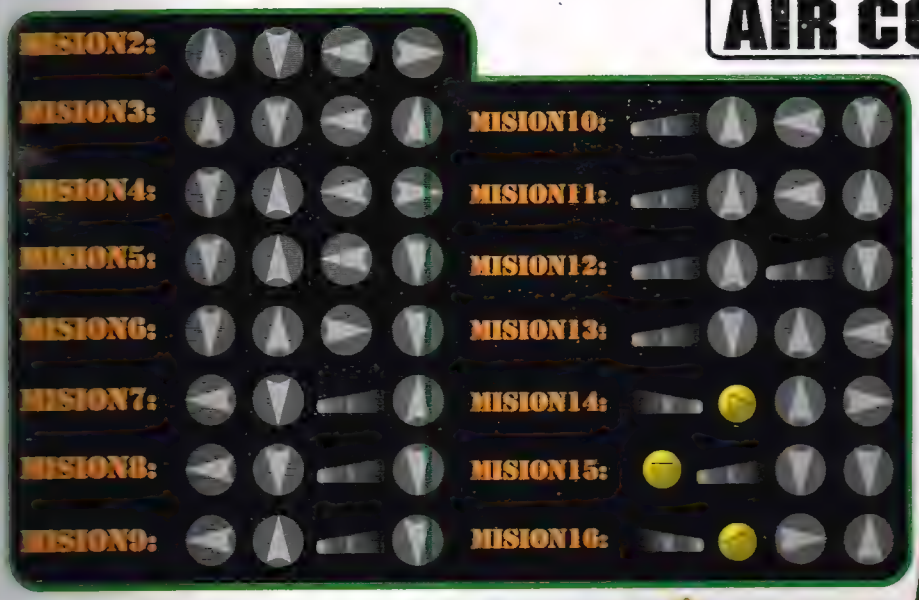
Segunda opinión

Para todos los fans de juegos de Shooter, esta es una muy recomendable opción, ya que a parte de ver todo en ambientes tridimensionales y con el toque humorístico que caracterizan a estos soldados de plástico, la acción está por todos lados. Además de contar con varios tipos de helicópteros, así como ayudantes que influyen mucho en el desarrollo de las misiones, tiene los suficientes niveles como para estar un buen rato piloteando por el patio, la cocina o la sala de la casa.

Y por si fuera poco, la opción de Multiplayer es extremadamente dinámica, como para mantener a cuatro jugadores aferrados al control, defendiendo obviamente cada uno de ellos, su propio territorio. No cabe duda que 3DO le está echando muchas ganas a esto de los juegos y esperamos ver más traslaciones de esta compañía para Nintendo.

CONEJO

ARMY MEN AIR COMBAT



Lo bueno es que...

- Tenemos un titulo de batalla y con helicópteros.
- Cuenta con una gran variedad de helicópteros y pilotos.
- Se puede que dos jugadores jueguen el modo principal.
- Tiene buenos gráficos.
- En multiplayers la diversión es genial.

Lo malo es que...

- Estos personajes no son muy conocidos.

a fondo

RUSH 2049

Compañía

Compatible

Jugadores

Clasificación

Desarrollado

Memoria

Categoría

Lanzamiento

Si eres fan de los juegos de Arcade, seguramente conoces lo bueno que son los juegos de Midway, sobre todo los de carreras, como Cruisn' World o San Francisco Rush. Y si gozas plenamente los juegos de carreras en general, también habrás jugado las adaptaciones de los dos anteriores juegos de la serie Rush en el Nintendo 64. Pues, si te gustaron estos juegos en cualquiera de sus presentaciones, estás leyendo el artículo correcto, donde analizaremos la tercera parte de este gran título: San Francisco Rush 2049.

Pero, ¿Qué es lo nuevo que ofrece este juego? Pues, entre muchas otras cosas, en este título te encontrarás con más pistas, más acrobacias y, sobre todo, más emoción. Por el título, puedes imaginarte lo futurísticas que son las carreras. En total tendrás seis pistas, mismas que, como es costumbre en la serie, pueden ser duplicadas al tener la modalidad Mirror, que es la misma pista pero al revés, y esto te da un reto nuevo.

También hay cuatro arenas para hacer todo tipo de acrobacias y locuras con tu automóvil que, al parecer, Midway se encargó de hacer muy, pero muy resistentes. Y por si fuera poco, también te encontrarás con ocho arenas diferentes en donde podrás enfrentarte contra otros tres amigos simultáneamente en el Battle Mode.

Opciones y Modos de juego

Players: Aquí puedes escoger el número de jugadores desde 1 jugador hasta cuatro.*

Récords: Puedes checar tus récords que tengas en las pistas.

Opciones: Encuentras la dificultad, clima, configuración de controles, etc.

Audio: El tipo de sonido monoural o estéreo.

Video: Para ajustar los colores y la imagen.

* Si seleccionas un player aparecerá otro menú donde está el clásico single game, tracks donde empiezan las carreras contra la computadora y el stunt para hacer piruetas aéreas.

©2000 Midway West Inc.

Nintendo®

¡HORAS DE DIVERSIÓN GARANTIZADAS !

Vive al máximo la intensidad del Fútbol Soccer en la comodidad de tu casa, con este sensacional título para tu N64, cuenta con una increíble captura de movimiento y control de juego, con gran cantidad de voces. Aquí puedes utilizar el Expansion Pak, para ver el juego con gráficos a su máxima resolución y además ¡ES EN ESPAÑOL!

Compite con tus equipos favoritos y actualizaciones de las listas de jugadores hasta el 2000. NFL QBC 2001 cuenta con los nombres reales, uniformes de los 31 equipos oficiales, más de 1500 jugadore y un sin fin de jugadas con las que podrás hacer añicos a tu oponente, además, edita tus propios jugadores, dándoles las características y habilidades que creas convenientes, y si utilizas tu Expansion Pak se activa la opción de alta resolución.

¡Te presentamos a Joanna Dark, una bella agente secreta en esta secuela tan anticipada de GoldenEye 007! ¡Épica historieta, intenso realismo cinematográfico, masivas opciones para jugadores múltiples con inteligentes "simuladores" de computadora!

La heroína de la televisión llega al mundo virtual de tu N64, elige tus armas sabiamente y deja que la batalla inicie, aquí tu habilidad y poder te darán la victoria. Así como en la serie televisiva, cada uno de los 10 personajes existentes poseen sus propias armas, actitudes y técnicas de pelea. Este juego es compatible con Rumble, Controller y Expansion Pak, demás le pueden jugar 2 personas a la vez.

Continúa tu aventura en el nuevo título Turok 3, donde aparecen 2 nuevos personajes Joseph y Danielle y podrás jugar con cualquiera de ellos. Este juego cuenta con espectaculares cinemas display apoyados por el Expansion Pak, en donde las voces y los movimientos de los labios en los personajes destacan notablemente. Turok 3 Shadow of Oblivion, cuenta con opción para 4 jugadores en Death Match en donde el que sobreviva a la gran batalla será el ganador.

NUEVO

Bajo Licencia Autorizada de Gamela México S.A. de C.V.

Hablando de los gráficos, la compañía desarrolladora, Atari, definitivamente consiguió superar por mucho al Rush original (título que salió hace tan sólo tres años... pero actualmente, en los videojuegos, tres años equivalen a tres años perro). Un efecto, o mejor dicho, defecto que ya ha sido totalmente corregido es el de la niebla, o como se le conoce por su nombre "científico", el "Pop-up"; esto es un problema que tenían muchos juegos del N64, pero que los programadores ya aprendieron a evitar, es más, Atari hasta se dio el lujo de incluir una opción donde puedes hacer que el juego tenga niebla, para que recuerdes viejos tiempos. Esta y muchas más opciones las encontrarás en el menú del mismo nombre.

En cuanto a los autos, estos están sumamente detallados, comparándolos con las versiones anteriores. Gracias a la compatibilidad con el Expansion Pak, el juego mantiene un "Frame Rate" súper rápido, pero el punto malo aquí es que la calidad de Frame Rate se reduce cuando se está en el modo de Multiplayers, ya que es mucho trabajo simultáneo para el CPU.

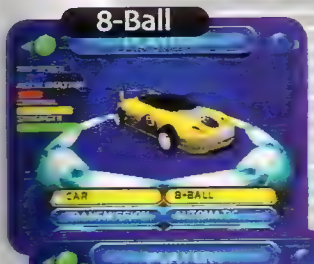
Hablando del Gameplay general, Rush 2049 tiene muchos puntos buenos en cuanto a interactividad se refiere, ya que puedes andar de aquí para allá con una libertad más o menos similar a la de los anteriores juegos, por lo que podrás tomar rampas y un sinnúmero de atajos; esto es gracias a lo bien programadas que están las pistas. Pero esto no sería nada atractivo si tuvieras un pésimo control sobre los autos y, definitivamente este título no tiene ese problema, sino todo lo contrario, la movilidad es bastante buena, aunque dominar los vuelos de los autos necesita un poco de práctica, ya que muchas veces, al hacer piruetas, puedes perder el control, aunque tengas las alas totalmente extendidas.

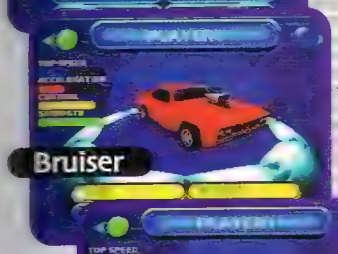
Los autos que tienes de "Default" son trece en total y, pese a estar en el año 2049, como que aún parecen autos contemporáneos de principios de este siglo. Y, ¿Qué puedes hacerle a los autos? Puedes ajustarles la suspensión, el motor y la durabilidad. Las opciones para los modelos Normal, Advanced o Extreme y para los nueve tipos diferentes de motor, básicamente hacen a tu auto más poderoso. Al elegir las llantas Off-Road, o sea, para correr fuera de la pista, al principio no notarás la diferencia con las demás, pero deberás usarlas en el área del desierto de una de las pistas de acrobacias, de lo contrario te costará trabajo controlar tu auto. Le damos énfasis a esto para ejemplificar el buen trabajo de programación en cuanto al gameplay. Y, claro también puedes decorar a tu gusto el auto, con ríines y colores variados.

Algo que de plano nos gustó mucho, fue que las pistas están muy bien detalladas gracias al Expansion Pak, aunque hay pistas donde están muy obscuras y te das unas perdidas que te harán perder tiempo. Esto influye en el juego, pero está bien porque le da más reto al estar corriendo.

AUTOS

Eston son los autos con los que puedes empezar a competir, recuerda que entre más avances en el juego podrás obtener más autos.





Algo que nos agradó bastante, aparte de las mejoras de algunos paisajes, es la mejoría notable en cuanto a la movilidad, ya que en las versiones anteriores dejaba algo que desear, pero ahora es muy superior y la verdad es buena para este tipo de juegos que, como son de carreras, se puede venir abajo un buen trabajo gráfico debido a lo pobre de la movilidad. A grandes rasgos, San Francisco Rush 2049 es un título muy entretenido y muy al estilo de Midway. Si estás esperando un juego tipo simulador, aquí no lo encontrarás, más bien tendrás un buen rato de diversión.

Para que veas que somos buena onda, te vamos a dar una clave para que puedas visualizar los cheats de este juego pero lo malo es que no puedes activarlos así que la verdad esta clave sólo es para ver lo que puedes obtener avanzando el juego, así que te damos chance para que por ti mismo los obtengas.

Para aparecer en el menú principal el de los cheats, colócate en las opciones y presiona simultáneamente L+R+Z+C-Arriba+C-Derecha y aparecerá la opción de cheats.

Segunda Opinión

Midway siempre se ha caracterizado por salir de los estándares y de las líneas que muchas otras compañías tienden a seguir, por lo que sus juegos siempre son innovadores... lo curioso es que esto mismo hace que Midway se estanque en su originalidad y a veces se exceda de excentricismo, pero de que es una compañía que propone, lo es, y la muestra está en los exitosos juegos de la serie Rush que ha lanzado, tanto para Arcade como para el Nintendo 64. En especial, San Francisco Rush 2049 es una magnífica evolución del juego original, y es el resultado de experimentar con otros títulos, lo que lo hace a éste algo así como el tope de Midway en lo que a juegos de carreras se refiere (no es lo último que va a hacer, pero hasta el momento es lo mejor). Sin embargo, hay algo extraño en este título, ya que en Arcade es muy divertido jugarlo, pero es poco probable que uno pase de la primera escena, y cuando se juega en N64, se tiene más tiempo y calma (y no hay que echarle una moneda a cada rato) para explorar más y dominarlo, pero, paradójicamente, no tiene el mismo sazón de diversión la versión casera a la de Arcade... cuestión de gustos.

Densho

Lo bueno es que...
-Tiene nuevas opciones como hacer acrobacias aéreas.
-Le mejoraron la movilidad.
-Algunos paisajes les quedaron muy bien.
-Tiene buen reto como los anteriores.

Lo malo es que...
-Tienes que conocer bien los atajos para llegar en primer lugar.

Cuando salió Turok para el Nintendo 64, todo el mundo decía que estaba basante complejo. En Turok 2 los niveles se complicaron más por el hecho de que tenías que pasar varias veces por los mismos lugares para abrir una infinidad de caminos. En esta ocasión, Acclaim quiso simplificar las cosas dando caminos mucho más lineales, pero con la diferencia de utilizar dos personajes; cada uno debe pasar por los mismos niveles pero con distintas variantes cada uno.
Veamos a manera de Tips este juego, sus diversas características, control, armas y obviamente algunos cheats que preparamos para ti.

CONTROL

Existen dos diferentes modos de control: **Normal y Arcade.**

Cada uno tiene la opción de seleccionar entre modo izquierdo o derecho (por lo que técnicamente son cuatro modos en total).

Look Spring

Esta opción es para regresar la vista a la posición inicial. Si la opción está encendida, después de voltear hacia arriba o abajo, la vista se centrará, caso contrario si se encuentra apagada.

Reverse Up/Down

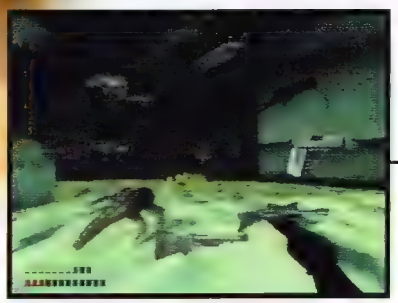
Al estar apagada, cuando presiones el control hacia arriba, voltearás en esa dirección y si la activas, los controles de arriba, abajo se invertirán (ésta última es recomendable).

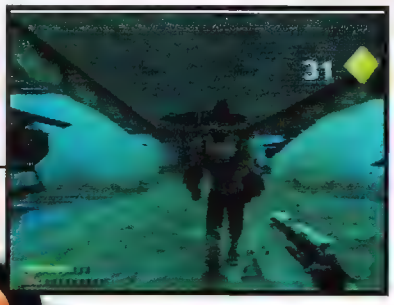
Weapon Wheel Speed

Al presionar el botón A o B durante el juego normal, una pantalla de menú de armas u objetos aparecerán. Esta opción es para definir el tiempo que debes dejar apretado el botón para que dicho menú aparezca; al ponerlo en "low" se tardará más en aparecer, pero si lo pones en "hi", aparecerá casi inmediatamente después de presionar el botón.

Auto Aim

Al estar encendida esta opción, centrarás mucho más fácilmente a los enemigos, pero así siempre les pegarás en el pecho, por lo que si está apagada tendrás que apuntarles manualmente, pero al darle a los enemigos en la cabeza, te ahorrará municiones.





Vertical Speed

Esta opción es para definir la sensibilidad del control. Entre más alta sea la sensibilidad, incrementará la velocidad para caminar o voltear hacia arriba o hacia abajo (dependiendo del tipo de control que utilices).

Horizontal Speed

Esta opción incrementa o disminuye la sensibilidad del control hacia los lados, por lo que definirá qué tan rápido puedes girar.

ARMAS

Razor Wind

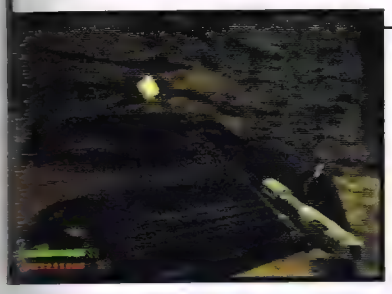
Es la mejora de tu arma de corto alcance, ya sea el machete de Joseph o el Tomahawk de Danielle. En realidad es un boomerang circular con cuchillas, por lo que es algo lento en el proceso de arrojar y que regrese, sin embargo es efectivo contra enemigos solitarios.

Pistol

Pistola de un solo tiro y una excelente arma de largo alcance, sin embargo, causa muy poco daño.

Silenced Pistol

La modificación para la Pistol de Joseph. Una verdadera arma para espías, el silenciador y la mira telescópica hacen de esta arma una verdadera joya.



Mag 60

Arma secundaria de la Pistol para Danielle. Esta parece ser la de Robocop ya que lanza una ráfaga de tres tiros al presionar el gatillo. Bastante útil gracias a su velocidad.

Shotgun

Una escopeta con doble cañón, obviamente utiliza dos municiones por tiro. Hace un tremendo daño a un corto rango y también es muy útil contra grupos de enemigos.

Shredder

Modificación de la escopeta para Joseph. Lanza descargas de electricidad por lo que causa un gran daño.

Fireswarm

Esta arma es la segunda modalidad de la escopeta para Danielle. Básicamente lanza descargas de fuego, por lo que al impactar contra un enemigo, el fuego que tarda un poco en apagarse, sigue haciendo daño. También es útil para alumbrar zonas muy oscuras.

Bow

Así de fácil, es un arco. Dependiendo del tiempo que dejes presionado el botón de ataque, es la distancia que alcanzará la flecha. Esta arma es útil si no quieres gastar municiones, porque puedes recoger las flechas cuando el enemigo ha sido eliminado.

Storm Bow

Esta es el arma secundaria para Joseph del Bow. La ventaja de esta arma es que se tarda mucho menos para recargar las flechas, dándole mayor eficacia.

Tek Bow

Esta es el arma secundaria para Danielle del Bow. La ventaja con esta arma es que lanza flechas con explosivos, por lo que la hace una excelente opción en cualquier situación.

Assault Riffle

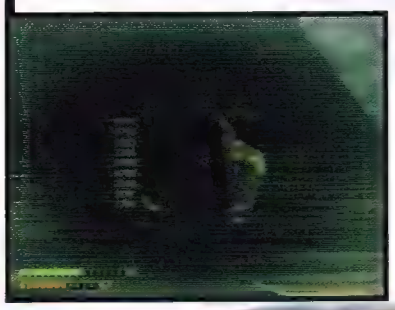
Este rifle de asalto lanza una ráfaga de tres tiros, lo suficientemente potentes como para eliminar a varios de los enemigos con unos cuantos impactos.

Sniper Riffle

Segunda modalidad para el rifle de Danielle. Así como lo dice el nombre, este es un potente rifle de francotirador, por lo que un solo tiro al objetivo, terminará con él.

Firestorm Cannon

Esta es una potente ametralladora que descarga balas a una velocidad impresionante. Extremadamente útil para eliminar rápidamente a cualquier enemigo.



Grenade Launcher

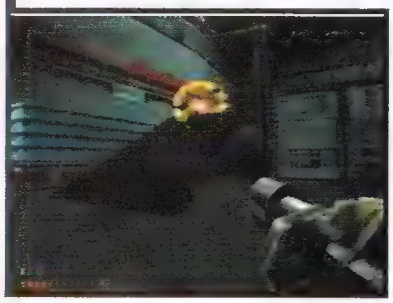
Un potente lanzagranadas. Las municiones rebotan por un corto tiempo entre el piso y las paredes, pero explotan al chocar contra alguien.

Napalm Cannon

Esta versátil arma es la readaptación del Grenade Launcher para Joseph. Al presionar el gatillo lanzarás una mina que se pegará a cualquier superficie y la podrás detonar cuando quieras.

RPG Launcher

Este lanzacohetes es la segunda arma después del Grenade Launcher para Danielle. Como ya lo mencionamos, esta belleza lanza cohetes dirigidos, por lo que tendrás que apuntar muy bien antes de presionar el gatillo.

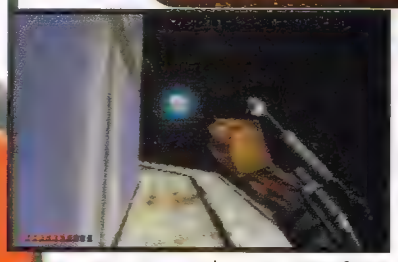


Vampire Gun

El arma más rara de todas. Al atacar de cerca a los enemigos con esta vampírica pistola, les succionarás su energía vital para regenerar la tuya.

OBJETOS ESPECIALES

Energy Grapple



Este artefacto realmente es un Hook Shot si se tratara de Link, pero como es Turok, pues se inventaron este armatoste. Lógicamente sólo puedes agarrarte de unas esferas luminosas que no pueden salir de tu vista y te llevará hasta ella para abrir más posibilidades de caminos y zonas ocultas ya que este objeto sólo lo puede tomar Danielle.

Cerebral Bore

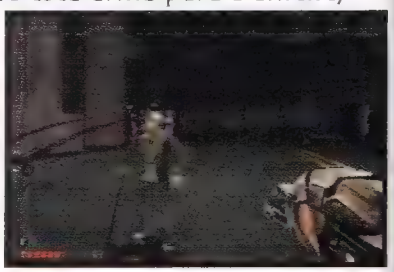
Esta arma no deja de ser menos rara que la anterior. Al localizar correctamente la cabeza de algún ser que tenga cerebro, lanza un taladro teledirigido hacia la presa, se apodera del cráneo perforando y extrayendo toda materia cerebral del agredido. Para terminar con el teatro, el taladro explota al no quedar materia qué extraer del cráneo, impactando a los enemigos que se encuentren cerca del objetivo (¡¡guau!!).

Cerebral Possesor

¿Quieres tener seguidores? Pues con la renovación del Cerebral Bore para Joseph tendrás todos los que quieras. Una vez que centras el cerebro del enemigo, dispara el receptor teleridigido para que cuando se coloque en él, puedas controlar al objetivo y detonarlo cuando alcances a uno de sus camaradas para hacer una bonita chuza.

Cerebral Burst

Segunda modalidad de esta arma para Danielle, muy similar a la misma ya que al lanzar el explosivo teleridigido puedes detonarlo en cualquier momento, y sirve como una excelente granada.



PSG

Personal Singularity Generator

Súper cañón molotov genera y dispara un pequeño hoyo negro que aparte de causar un gran daño a todos los que absorbe (incluyéndote, si no eres precavido), crea un efecto visual muy bueno, ya que todas las estructuras son succionadas.

Night Vision Goggles

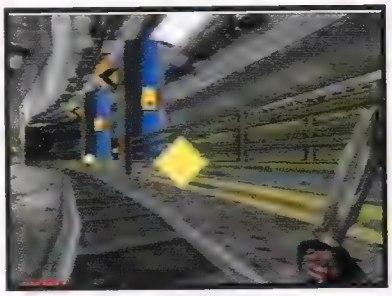
Gracias a que Joseph no puede colgarse de las esferas de energía como Danielle, este cuate obtiene estos goggles de visión nocturna para guiarse en la obscuridad sin necesidad de luz. A parte de que el efecto visual está muy padre y que no puedes ver gran parte de los relieves del nivel, los enemigos se ven padrísimos ya que, gracias a la termovisión, el calor de los enemigos los pondrá en evidencia.

TIPS

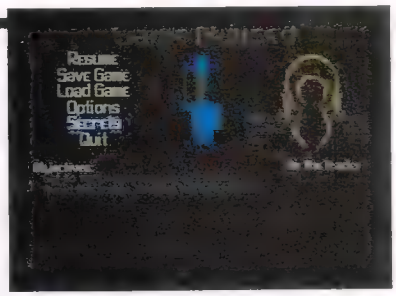
- Antes que nada, te recomendamos que sólo utilices las municiones necesarias, ya que los enemigos te salen en gran cantidad y es relativamente fácil que te quedes sin municiones de algún arma.

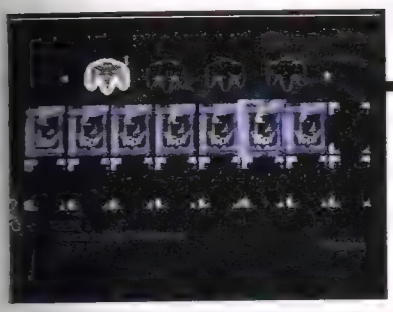
- Los caminos se dividen bastante dependiendo del personaje que hayas seleccionado al inicio del juego. Con Danielle tendrás que fijarte mucho en los alrededores para utilizar el Energy Grapple en las esferas de energía. Con Joseph no tendrás que fijarte en las alturas, si no más bien en el piso, ya que gracias a que Joseph es más pequeño, él puede entrar por pasajes que Danielle no puede.

- Recolecta todos los Life Force (los rombitos amarillos), ya que cada 100 de ellos te aumentarán diez puntos permanentes en tu barra de energía, así de menos durarás un poco más cuando te ataquen en bola.



-Fíjate muy bien en los objetivos que te piden, ya que esa es la llave para que puedas seguir avanzando en el juego. Por si no recuerdas qué es lo que tienes que hacer, puedes poner pausa y ahí te dirán los objetivos que te faltan. Por otra parte, si quieres saber qué llaves o tarjetas has recolectado, sólo tienes que abrir el menú que aparece cuando dejas presionado el botón B.





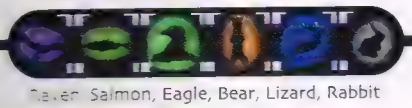
- Si cuentas con un Controller Pak, te recomendamos que guardes tus avances constantemente, ya que en los últimos niveles notamos que la puedes regar fácilmente y tienes que dar grandes vueltas por las mismas partes del nivel, así, si notas que se te olvidó algo, puedes regresarte rápidamente sin necesidad de recorrer todo el camino o esperarte demasiado para que se repita un suceso.

CHEATS

Estamos segurísimos que muchos ya han de estar esperando que demos una guía profunda del juego, sin embargo nos llevaría varios números presentar todos los caminos y áreas secretas (calculamos que aún más de lo que se llevó Perfect Dark) por lo que definitivamente, si de plano no puedes pasar algo o no encuentras la forma de que te rindan las municiones lo suficiente, aquí te damos algunos de los Cheats que nos mandó Acclaim. Todavía no te ponemos todos porque Acclaim nos pidió que nos aguantáramos un poco más, para que le sacaras más jugo al juego.

Invincibility

Obviamente este es el cheat de invencibilidad, con esto no tendrás ningún problema de ser eliminado, aunque notamos que en varios de los precipicios donde eres exterminado no tienes forma de regresar, por lo que no es muy recomendable que lo utilices a menos de que estés enfrentándote a un jefe.



Raven, Salmon, Eagle, Bear, Lizard, Rabbit

All Weapons

Lógicamente este es uno de los mejores Cheats y estamos seguros que no dejarás pasar la oportunidad para obtener todas las armas de una manera rápida y sencilla.

Owl, Bear, Owl, Insect, Hawk, Owl

Unlimited Ammo

Combinando el Cheat de las armas con éste que es el de las municiones ilimitadas, no tendrás la necesidad de más para terminar el juego.

Salmon, Elk, Bull, Snake, Eagle, Salmon

Warp level 1

Con este Cheat podrás teletransportarte al primer nivel en el momento que desees, por si crees que se te olvidó algo.

Frog, Elk, Horse, Dragonfly, Wolf, Rabbit

Warp level 2

Por si deseas comenzar en el segundo nivel, este Cheat es para ti.

Owl, Owl, Horse, Elk, Elk, Elk

Warp level 3

OK, ya entendiste para qué sirve este otro, ¿verdad?

Owl, Rabbit, Bear, Insect, Frog, Cougar

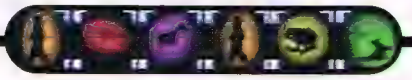
Warp level 4

¿Creíste que este servía para llegar al nivel 4? ¡Ja ja ja ja! Bueno, sí, sí sirve para eso...

Bear, Horse, Raven, Eagle, Horse, Coyote

Warp level 5

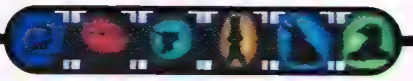
Por si de plano quieres ver el final del juego, este Cheat te servirá muy bien.



Bear, Dragonfly, Horse, Bear, Frog, Elk

All Keys

Si ya estás cansado de dar vueltas y vueltas y no sabes cómo salir de alguna parte, sólo mete este Cheat para que te olvides de tus problemas.



Lizard, Dragonfly, Bull, Bear, Wolf, Eagle

Headless

Si quieres ver a los enemigos descabezados, este Cheat es lo que estabas esperando.

Lizard, Elk, Eagle, Owl, Salmon, Horse

Gourad

Este sí que está raro... pruébalo y "verás" por qué.

Lizard, Salmon, Insect, Salmon, Wolf, Dragonfly

Pen and Ink Mode

El Cheat clásico de los Turok no podía faltar en este nuevo juego. Con este sólo verás las cosas medio pintadas, como hechas a mano (Wireframe).

Jaguar, Horse, Elk, Salmon, Jaguar, Hawk

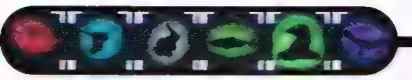
View Credits

Si deseas saber a quién tienes que patearle el trasero si no te gustó el juego (que dudamos que a alguien no le haya gustado) o si te gustó, quién estuvo involucrado en el proyecto de Turok 3, ésta es la manera más fácil de hacerlo.

Elk, Elk, Elk, Elk, Elk, Elk

Gasping Mode

Este Cheat activa sonidos raros y de dolor para cualquier acción que realices en los menús.



Dragonfly, Bull, Rabbit, Salmon, Eagle, Raven

Big hands and feet

El ya clásico Cheat en el que le agrandas las manos y los pies a los enemigos, muy al estilo de Donkey Kong.

Lizard, Lizard, Dragonfly, Horse, Lizard, Coyote

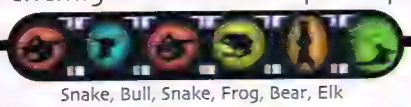
Big heads

Este Cheat es muy útil, sobre todo si tienes una puntería por debajo del promedio, ya que los enemigos tendrán una testa enooorme y así te será mucho más fácil darles.

Cougar, Wolf, Snake, Rabbit, Lizard, Coyote

Mannequin

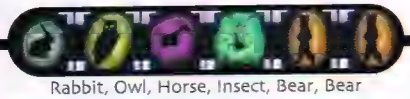
Este Cheat es para Deathmatch Mode y hace que los enemigos se arrastren por el piso.



Snake, Bull, Snake, Frog, Bear, Elk

Menu Madness

Todas las opciones de los menús vibran; es algo sólo visual pero curioso.



Rabbit, Owl, Horse, Insect, Bear, Bear

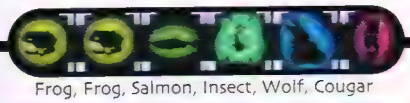
Stickman code

Esto es para hacer a los enemigos flacos y obviamente los convierte en un blanco difícil.

Horse, Eagle, Snake, Cougar, Insect, Salmon

Tiny Mode

Otro cheat para manipular a los enemigos, en esta ocasión los harás difíciles de encontrar.



Frog, Frog, Salmon, Insect, Wolf, Cougar

Clean Sceen

Quita todos los letreritos de la pantalla, la barra de energía, las municiones que te quedan, etc.

Rabbit, Owl, Lizard, elk, Salmon, Rabbit

P S G

En dado caso de que no quieras más que la ubicación de dónde encontrar las partes de la PSG, aquí estamos, para servirte.

- La primera está en "Sewers" Nivel 1
- La segunda en "Silo 3 & 4 Military Base" Nivel 2
- La tercera está en la cueva en el laboratorio, "The Dam" Nivel 2
- La cuarta en la cima de la pirámide, en "The Lost Land" Nivel 3
- En "Refinery One, Oblivion's HQ" Nivel 4

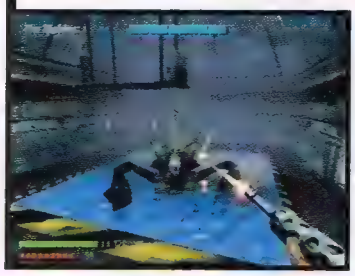
Tips para terminar con los jefes

Boss 1

Este jefe, a parte de ser impresionante, es muy ágil. Te recomendamos que utilices la escopeta a una distancia media para que le entre la mayor cantidad de petardos posibles. Cuando se te acaben las municiones de la escopeta, la pistola es muy buena opción pero ten cuidado de no desperdiciar demasiado las balas.

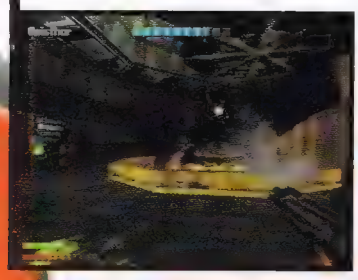
Boss 2

Este jefe es una verdadera pesadilla. Te encuentras en una área bastante delimitada por la gran piscina que hay en el centro. Lo que te recomendamos es que te muevas mucho alrededor de la piscina para recargar armamento, al igual que energía, subiendo por las escaleras hacia las plataformas que hay en las cuatro esquinas del cuarto. Cada vez que tengas oportunidad, utiliza el rifle de asalto para darle golpes certeros en el ojo hasta que éste le reviente. En dado caso de que te atrape con sus tentáculos, intenta darle un tiro en el ojo para que te suelte. Cuando le queden dos cuadros de energía, se volverá loco y tus armas no tendrán efecto alguno sobre él, por lo que tendrás que subir a la plataforma que hay arriba del cuarto y activar los controles para darle así el golpe final.



Boss 3

Este es un tlaconete cobarde que se esconde en las tuberías del complejo, pero eso no es todo ya que también aparecerán soldados para hacerte la vida más difícil. En cuanto salga de alguno de los ductos, atácalo constantemente hasta que se debilite y se vuelva a meter en él. En ese momento, activa el mecanismo que se encuentra cerca, para evitar que vuelva a salir por ese mismo lado. No olvides darte unas vueltas por el cuarto para recoger cartuchos de la escopeta, ya que ésta es esencial para eliminarlo con mayor facilidad y obviamente de recolectar energía. Cada vez que le tapas una de sus salidas se pone más loco, por lo que te recomendamos que tomes precauciones. Al cerrar todos los ductos, tendrás que eliminarlo en el centro del cuarto. Te recomendamos que trates de caminar de costado, tratando de centrar al enemigo y descargar todas tus armas para exterminar de una manera eficaz a esta amenaza.



Boss 4

Este monstruo de lava es bastante escurridizo y te atacará con fuego, por lo que tienes que permanecer esquivando en una pequeña área. Atácalo con lo que puedas y una vez que se encuentre bajo la estalactita de lava, rómpela para dejarlo aturdido por un buen tiempo y así lo elimines mucho más fácilmente.

Boss 5

Oblivion es el jefe más feroz de todos sin lugar a duda. Suele atacarte con ambas manos y con toda su furia. Lo que te recomendamos, antes que nada, es que no te dejes impresionar por él e intentes atacar justo en el momento que te piensa lanzar un ataque, así Oblivion se quedará inmóvil y descubrirá su punto débil, su pecho. Ahora sí, descarga todas tus armas antes de que se recupere, ya que sólo te da unos segundos para atacarlo. Te recomendamos que inicialmente utilices la escopeta y ya que te acabes las balas, utilices el rifle de asalto o sus variantes. Si se te terminan dichas municiones (que es difícil que suceda), utiliza los cohetes o granadas. Te recomendamos que guardes estas últimas para los enemigos que siguen y así no pierdas demasiada energía.

Last Boss

Posteriormente te enfrentarás otra vez contra Oblivion, pero en esta ocasión se apoderó de Joshua. Antes que nada, carga el PSG para que en un instante lo hagas trizas, sólo necesitas lanzar el hoyo negro al centro del cuarto y huir a una de las esquinas para protegerte de la succión que causa esta arma. Si no cuentas con el PSG, entonces realmente te encuentras en graves problemas. Tienes que esquivar una y otra vez y atacar en cuanto te sea posible. En definitiva, un jefe extremadamente difícil en el caso de que no cuentes con el poderoso PSG.

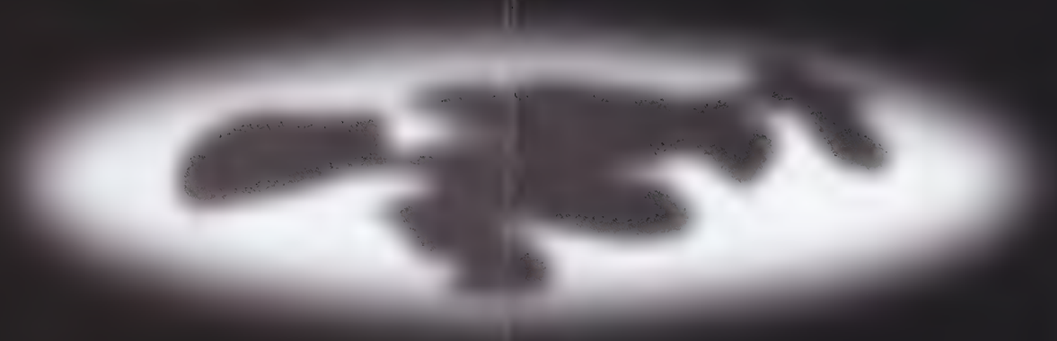
Si a pesar de estos Tips aún tienes problemas con este extraordinario título, no dejes de escribir a la sección de Mariados.

C • L • U • B

Nintendo

THE LEGEND OF ZELDA

MAJORA'S MASK



© 2000 Nintendo

NOVIEMBRE																					
12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	VIE	SAB	
DOM	LUN	MAR	MIE	JUE	VIE	SAB	DOM	LUN	MAR	MIE	JUE	VIE	SAB	DOM	LUN	MAR	MIE	JUE	1	2	
3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	
24	25	26	27	28	29	30	31												DICIEMBRE		

Revista Club Nintendo
Hamburgo #8 Col. Juarez
C.P. 06600 México D.F.
Somos el Equipo Rocket
Stefany
Titanic
Sailor Moon
Los viejos nunca se olvidan
Mega Man
Ganon
Capcom
Hareware
Nintendo
Ubi Soft
Pikachu vs Geon
Nintendo
Asuntos
Darkstalkers Kings
Morrigan May Sailor Moon
Ataque del Demonio

GAME BOY COLOR®

JUEGO DEL MES
como lo visto en CARTOON NETWORK
Viernes y Sábado
Seguido de
El Laboratorio de Dexter

Pokémon™

¡Atrápalos ya!™

Bajo Licencia Autorizada de
Gameta México, S.A. de C.V.

www.rinaerdo.com.mx

Si tienes algún problema o duda para poder acabar este título, ahora te damos estos tips para que lo termines sin ningún problema.

CONTROL

Mueves al personaje y la mira de las armas.

Disparas

Recargas el arma

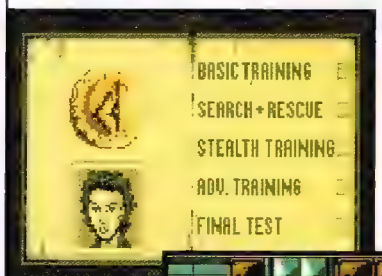
(Junto a un enemigo eliminado) Obtienes ítems del enemigo.

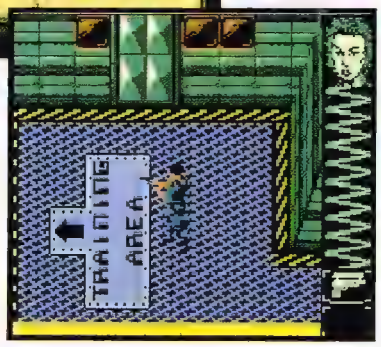
SELECT

Visualizas el menú donde tienes tus armas y el de los objetivos que tienes por cumplir.

START

Empezando el juego, Joanna Dark tienes que terminar con su entrenamiento para ser la mejor agente, así que la han enviado a unas instalaciones en donde deberá concluir su importante misión. Debes pasar a través de varios niveles y aquí comenzamos.



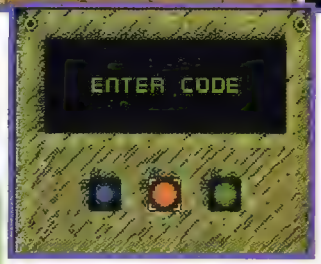


NIVEL 1
BASIC TRAINING

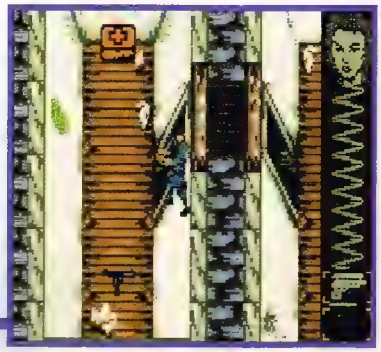
Objetivos:
-Completar campos de tiro.
-Alcanzar salida.

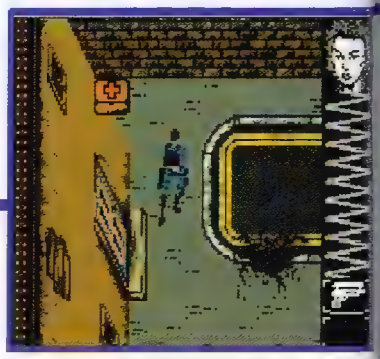
Este primer nivel no está difícil ya que es sólo para que vayas viendo cómo es el modo de juego; lo único que sí tienes que hacer para llegar al otro nivel es pasar los "tiros al blanco" (que son dos) y por supuesto, encontrar la salida.

En este nivel aprenderás a obtener ítems de los enemigos y encontrarás unos pequeños puzzles a resolver, que consisten en repetir la secuencia que te muestran; si te equivocas tres veces te pasarán otra secuencia, así que ponte listo (esto es en todos los puzzles de este estilo).



Ya que hayas resuelto el puzzle regresa a la puerta que estaba cerrada en el cuarto anterior para que puedas tomar una arma y un botiquín.



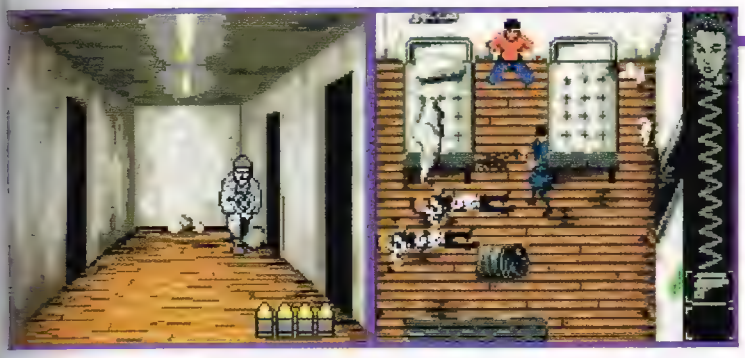


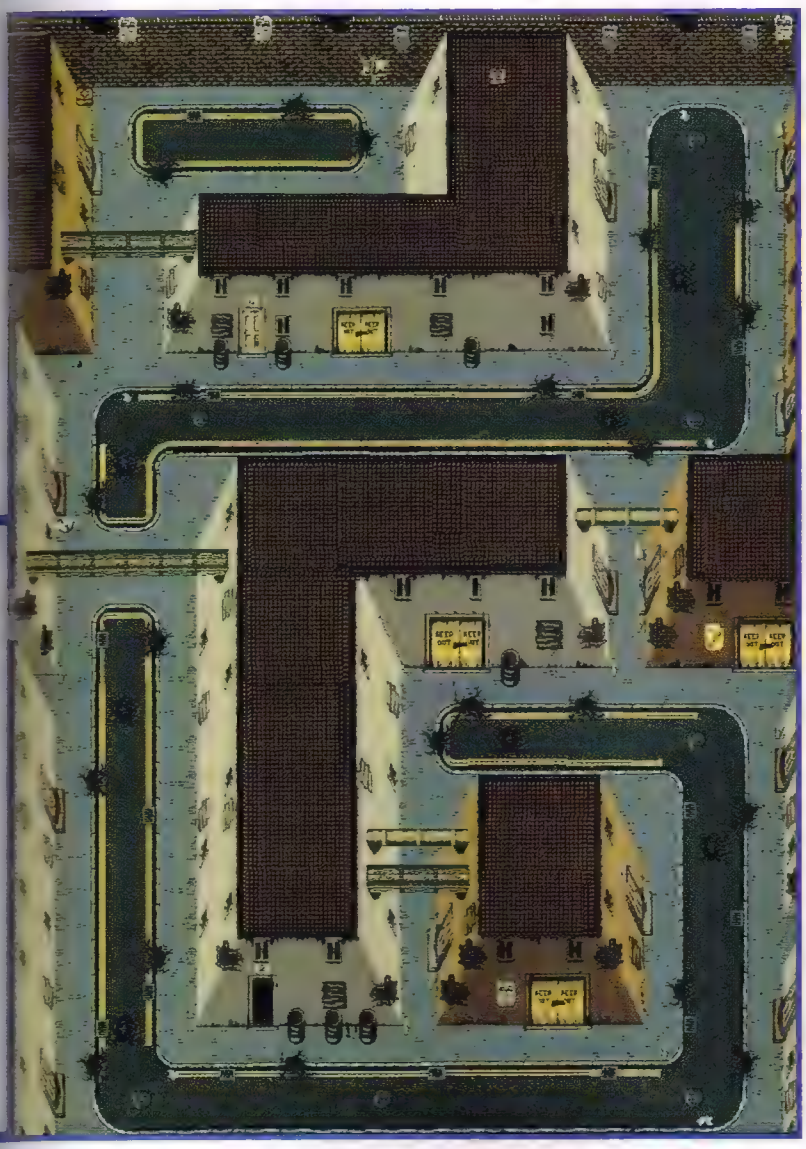
Después de pasar el primer nivel aparecerás afuera del complejo de entrenamiento; en la parte de arriba encontrarás dos botiquines por si necesitas recargar energía, pero lo más recomendable es que los tomes hasta las últimos niveles o cuando estés muy bajo de energía (o sea que si estás lleno, ¿para qué?).

NIVEL 2
SEARCH AND RESCUE

Objetivos:
- Completar campos de tiro.
- Rescatar rehenes.
- Alcanzar la salida.

En este lugar, como te lo estarás imaginando, tendrás que rescatar a unos cuantos rehenes, pero claro que no será lo único que tendrás que sortear, ya que también habrá soldados, tiros al blanco y un pequeño puzzle. Revisa bien el complejo para que obtengas lo más que puedas de ítems y recuerda que después de resolver el puzzle, abrirás puertas que están cerradas.





NIVEL 3
STEALTH TRAINING

Objetivos:
- Completar los campos de tiro.
- Evitar guardias.
- Alcanzar a los guardias.

Este nivel es corto pero no por eso es fácil, ya que para eliminar a los enemigos tienes que acercarte lo más que puedas y deshacerte de ellos con un tiro y para eso no puedes correr pues, de lo contrario, tendrás que repetir el nivel. En total son tres guardias y los dos últimos están un poco difíciles de eliminar, pero te recomendamos que empieces por el de la derecha y ya por último el de la izquierda, pero ve avanzando despacio para que les dispares por la espalda (como los hombres). En este nivel el campo de tiro se pondrá difícil también porque habrá blancos que no les debes dar por ser civiles, así que la concentración será la clave.

NIVEL 4
ADVANCE TRAINING

Objetivos:

-Completar los campos de tiros.
-Buscar portátil(Laptop) y desactivar la bomba.
-Rescatar rehenes.
-Encontrar la salida.

Aquí los campos de tiro serán todavía más difíciles, ya que algunos blancos se cubrirán con una pequeña barricada y otros blancos saldrán con rehenes a los cuales no les tienes que dar para no empezar de nuevo. Aquí practica lo aprendido para eliminar a los guardias, rescatar a los rehenes y guardar lo más que puedas de energía para el último nivel. La portátil (laptop) la consigues empezando el nivel y con ella podrás desactivar la bomba que está adelante y con eso la salida se abrirá.

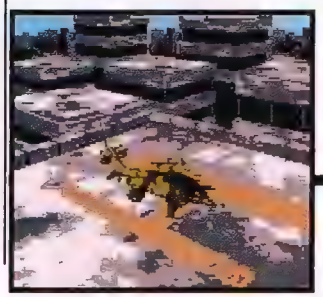
NIVEL 5
FINAL TEST

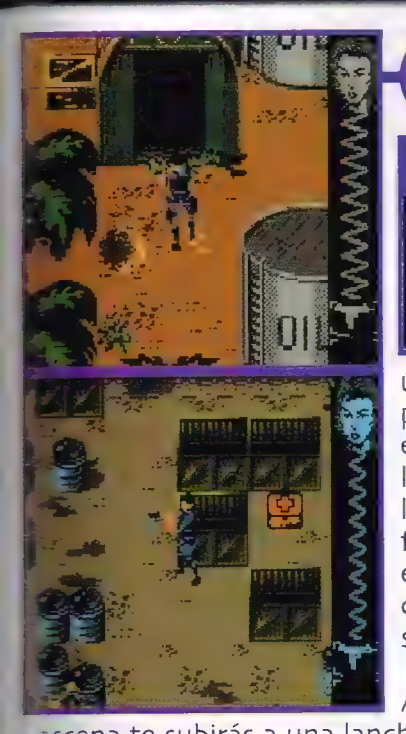
Objetivos:

-Rescatar rehenes.
-Encontrar la salida.

Ahora tendrás que buscar rehenes por todo el complejo de entrenamiento, todas las puertas que antes estaban cerradas ahora estarán abiertas, para que busques a los rehenes. En este nivel los guardias te caerán por montón, así que te recomendamos ser precavido y si te hace falta energía puedes ir por los botiquines que están en la parte de arriba del mapa que te indicamos antes (los que te dijimos que sólo tomaras por emergencia).Cuando rescates al último rehén te aparecerá un mensaje indicándote que ya cumpliste la misión y sólo debes dirigirte a la salida.

Ahora Joanna Dark ha terminado con su entrenamiento y será reconocida y premiada por su esfuerzo, además de que será asignada a su primera misión en una jungla de sudamérica en donde su objetivo principal es destruir una fábrica de Cyborgs.





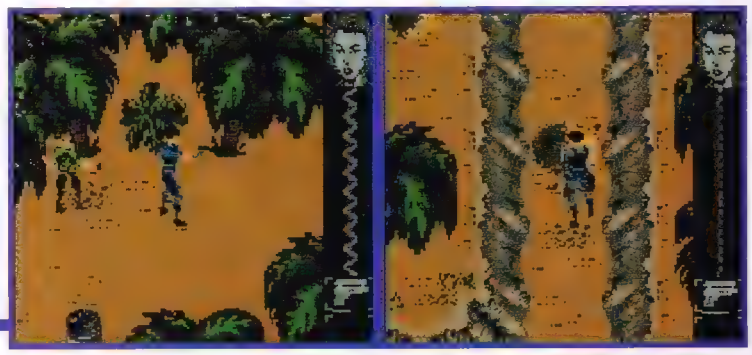
MISION SUDAMERICA

JUNGLA

Objetivos:

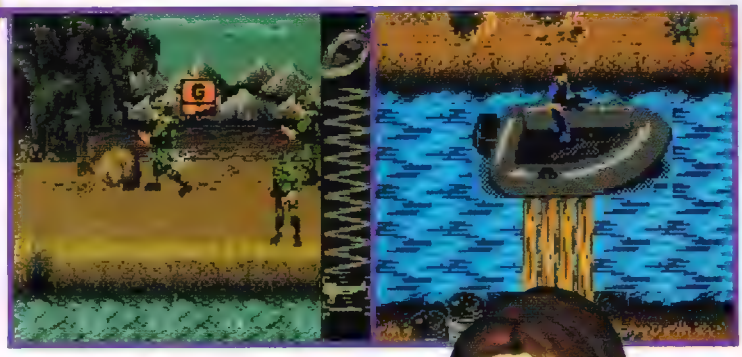
-Buscar y destruir las fábricas de Cyborgs.
-Vencer a Mink Hunter.

Prepárate para eliminar a cuanto enemigo que puedas y te recomendamos que camines poco a poco porque no faltará el enemigo que te ataque antes de que puedas verlo, así que ve despacio y después trata de eliminarlo por la espalda de un tiro. Si tienes a un enemigo a la vista y lo único que te separa es una palmera o una pared, no dudes en dispararle para eliminarlo y no te preocupes, ya que ellos no te podrán atacar. En esta parte de la misión te recomendamos que cuando obtengas la 6-yyy la guardes para los enemigos del final (del edificio en adelante), ya que te atacarán sin piedad.



Al final de esta escena te subirás a una lancha en la cual te espera la siguiente aventura.

RIVER CROSSING

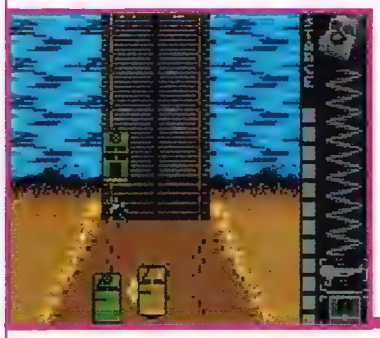


En esta escena demostrarás lo aprendido en las prácticas de tiro, ya que los enemigos saldrán de todos lados con tal de eliminarte; te recomendamos que estés atento con las cajas que tienen la letra "A" ya que son las de municiones (aquí se te pueden acabar las balas); también hay cajas con la letra "G" que son granadas y las lanzas con el botón B; los botiquines te servirán para tu energía.

Al terminar con los enemigos regresarás a la jungla en donde te estarán esperando varios soldados que puedes vencer a larga distancia ya que hay varios muros y si puedes ver a tu enemigo, sólo dispárale (como te habíamos dicho antes) hasta eliminarlo y después puedes ir por los ítems. Ya casi al final de la escena (en donde está la reja) de ambos lados podrás encontrar botiquines por si necesitas y vete preparando para unas "carreritas".

JUNGLE CHASE

Ahora tienes que escapar de los coches enemigos que te estarán disparando sin piedad, en esta escena puedes acelerar con el control pad hacia adelante, para disminuir la velocidad con el control pad hacia atrás y disparas con el botón A, pero tus balas no serán infinitas, así que si necesitas municiones durante el camino encontrarás las cajitas con la letra "A", pero sé precavido, ya que casi en la mayoría de las municiones habrá un camión parado que te estorbará en tu camino. Lo que te recomendamos es esquivar a los enemigos e ir más o menos rápido para que no te rodeen varios coches, pero tampoco vayas muy rápido, ya que un choque puede ser fatal, además de que puedes salirte del camino y también te costará la vida.



Después de tan peligrosa escena regresamos de nuevo a la jungla, en donde te estarán esperando varios soldados; si tienes la Shotgun podrás eliminarlos de un disparo y si no la tienes, uno de los soldados de la izquierda tiene Shotgun, así que elimina primero a los de ese lado para obtenerla. Cuida tu energía, ya que para conseguirla será difícil, pues donde hay energía también hay soldados que te atacarán sin pensarlo.

Al final de esta escena te enfrentarás a un enemigo que será complicado de eliminar: un helicóptero.

HIND ATTACK

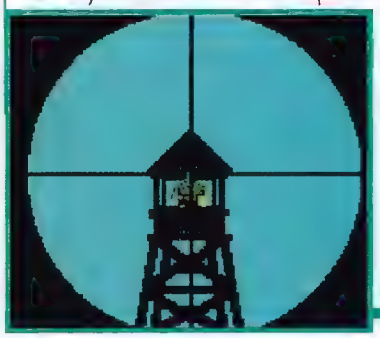
Este pequeño helicóptero está algo complicado de eliminar, ya que tienes que ir destruyendo diferentes partes de su estructura para poder derribarlo. Antes que nada te explicaremos cómo funcionan los botones. Para moverte de roca a roca es con el pad, ya sea a la derecha o a la izquierda; para mover la mira de disparo es con el pad hacia arriba o hacia abajo; para mover la mira a la derecha o a la izquierda sólo deja presionado el botón B y con el pad ya sea a la derecha o a la izquierda según lo quieras mover; para disparar es el botón A.

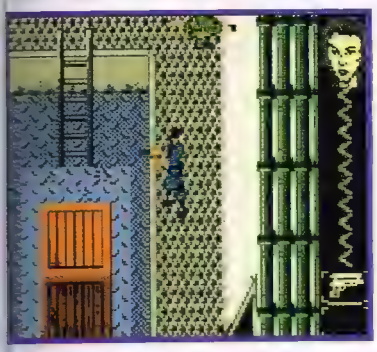
Bueno, primero tienes que destruir los misiles que tiene a los lados, después los que están junto y luego también el otro; en total son tres partes de un lado que tienes que destruir (seis partes de todo el helicóptero) para ya poder atacar el centro y así derribarlo.

Ahora para poder entrar a la fábrica, primero tendrás que eliminar a unos guardias y qué mejor manera que con tu Sniper Rifle.

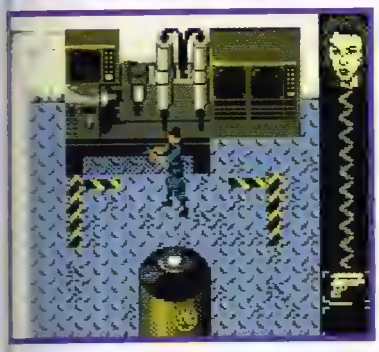
SNIPER MODE

En esta escena lo más importante es no fallar y que los enemigos no descubran el cuerpo del enemigo derrotado, porque serán alertados los demás y te eliminarán rápido. Antes que nada elimina a los que están en las torres de vigilancia (de preferencia dispárales en la cabeza), ahora elimina a los guardias de la derecha y espera en ese lugar, por si algún guardia se da cuenta de los cuerpos, para que lo elimines rápido. Ya que eliminaste a los enemigos de ese lado y los demás no se han percatado, elimina a los que están en las cabinas de afuera y después a los de la izquierda para poder entrar, pero recuerda que sólo puedes disparar una sola vez ya que para disparar de nuevo tienes que recargar el arma con el botón B.





Ahora entrarás a la fábrica de Cyborgs, pero dentro encontrarás a un agente del Instituto Carrington que se llama Max Danger el cual te dará nuevos objetivos para destruir, además de que tienes que eliminar a Mink Hunter. Durante esta escena tendrás que buscar dónde poner los explosivos y después encontrar a Mink Hunter para terminar con la misión, pero durante el transcurso de los eventos te enterarás que quien está detrás de todo esto es Octopus Prime, al que tendrás que derrotar para poder terminar de una vez por todas con las creaciones de este terrorista.



Para que no digas que le quitamos todo el reto a este gran título, te dejamos que descubras el final por ti mismo; estamos seguros de que estos pequeños tips te servirán para llegar al final y si por alguna razón te atoras en el final, mándanos tus dudas y con gusto te ayudaremos, así que sólo nos queda desearte buena suerte.

¡Disfrázate y ven a Espacio64!

Nintendo

UTILIZA MÁSCARAS, TRAJES, CAPAS, SOMBREROS Y TODO LO QUE SE TE OCURRA PARA DIVERTIRTE COMO NUNCA EN UN CONCURSO DE DISFRACES CON EL AMBIENTE QUE A TI TE GUSTA.

VIDEOJUEGOS ES EL TEMA Y SI ERES DE LOS PRIMEROS EN COMUNICARTE AL 55-92-68-77 EXT. 104 ANTES DEL 10 DE NOVIEMBRE ESTARÁS DENTRO DE ESTE DIVERTIDO CONCURSO.

Cupo limitado a las primeras 100 personas en llamar espacio64@nintendo.com.mx

Previo

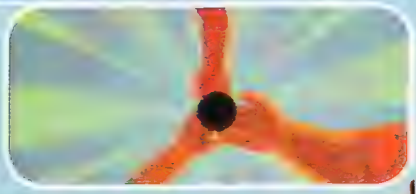
Como seguramente eres un asiduo lector de nuestra revista, no te parecerá desconocido el rostro del dulce Doraemon, de cualquier manera y antes de pasar a lo verdaderamente interesante, mencionemos algunos detalles curiosos de este atómico y futurista personaje, para todos aquellos que no saben o no recuerdan quien es.

doraemon 3

Doraemon tuvo su primera aparición a finales de los 60's, aunque consiguió toda su popularidad en sus propias tiras cómicas en 1974. De ese momento a la fecha, Doraemon y sus amigos han sobrevivido satisfactoriamente las tendencias y corrientes modernas del género manga; cambiando junto con el paso del tiempo, pero sin perder la sencillez en cuanto a temas y dibujos, que lo caracterizan. A grandes rasgos la historia de Doraemon, plantea la vida del joven Nobi Nobita, quien de pronto encuentra en su escritorio un robot con forma de gato (pero sin orejas), éste le explica a Nobita que ha sido enviado del futuro para ayudarlo por su tatara, tatara, tatara, nieto, para evitar que en el futuro la descendencia de Nobita viva en la pobreza y el fracaso.

Bueno luego de este pequeño recordatorio hablemos del juego en general, todo comienza cuando en una tranquila tarde de verano un asteroide cruza el cielo sorprendiendo a Nobita, misteriosamente y luego de hacer contacto con la tierra, un trozo de suburbio de Japón se pone en órbita, saliendo incluso de la atmósfera terrestre. Nobita sale corriendo de su casa para ver qué sucede y es aquí donde comienza tu aventura.

Lo primero que harás será encontrar a alguno de tus amigos, ellos te mostrarán los fragmentos de un medallón, y al unirlo te transportarán a un lugar bastante extraño, donde junto con ellos tendrás que investigar el motivo de la extracción de tu lugar de origen, y la forma de volver todo a su lugar original.



Acompañado de muy buena música y excelentes gráficos, en esta aventura contarás con muchos los personajes que conoces de la serie, (entre ellos tu prometida Shizuka) y podrás jugar ocn ellos una vez que los hayas encontrado y liberado. Para facilitar tu búsqueda, una vez que encuentres a Doraemon, podrás moverte en un mapa donde hay diferentes mundos, en cada uno de ellos encontrarás ítems y personajes que te dirán qué es lo que tienes que hacer.

Compañía
EPOCH

Compatible con

Jugadores

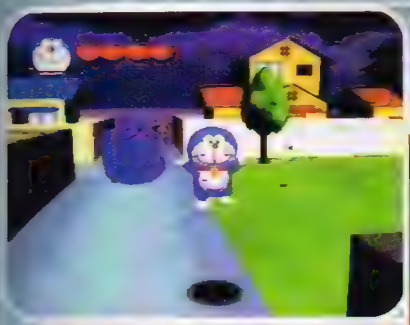
Clasificación
EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

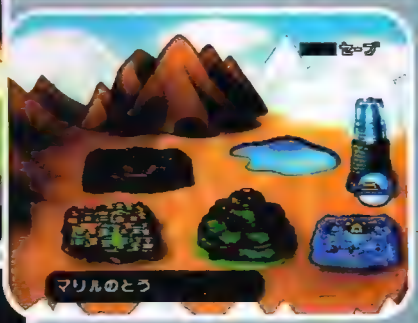
Desarrollado por
EPOCH

Memoria
128 MEGAS

Categoría
Aventura

Lanzamiento
Otoño 2000





La movilidad y el Motion Capture de este juego son muy buenos, el game play es muy bueno, y lo más importante de todo, la historia es muy buena, tal y como si estuvieras leyendo una aventura de Doraemon. Independientemente de ser un juego enfocado para el público infantil, el juego presenta algunos puzzles con un buen nivel de dificultad, para mantener ocupado a cualquiera.

Un factor muy padre de este juego es que puedes cambiar al personaje que estás usando dependiendo de la situación que se te presente y por supuesto de que ya lo hayas encontrado, cada personaje tiene características diferentes, y la combinación de todos te pèrmitirá avanzar en el juego.

Por si fuera poco, Doraemon3 cuenta con un modo multiplayer con 6 minijuegos diferentes que puedes jugar hasta con 4 jugadores, no importa si estás sólo, siempre el CPU va a escoger a los otros 3 personajes que van a competir, la mayoría de los minijuegos los puedes usar en cualquier momento, aunque hay algunos que sólo puedes jugar teniendo ya algo de tiempo en el modo de historia y teniendo algo de dinero para comprarlos.

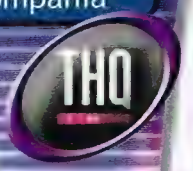
Cada vez que pausas el juego aparecerán tres menús, uno te indica el status de tus armas, el otro de tus ítems y el tercero te permite cambiar al jugador que estás ocupando, así puedes, dependiendo de tus necesidades usar al que te sirva más.

Doraemon y Nobi son una de las más populares y gustadas parejas en Japón, quizás por este detalle sea muy poco probable que veamos en América este juego y no pudimos dejar de presentártelo, es verdaderamente agradable y muy completo, si de casualidad tienes la oportunidad de verlo o jugarlo no dejes de hacerlo, seguramente te divertirás mucho.

a fondo

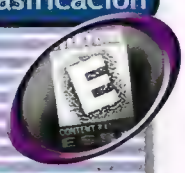
Buffy the vampire slayer

Compañía



Compatible

Clasificación



Desarrollado

Memoria

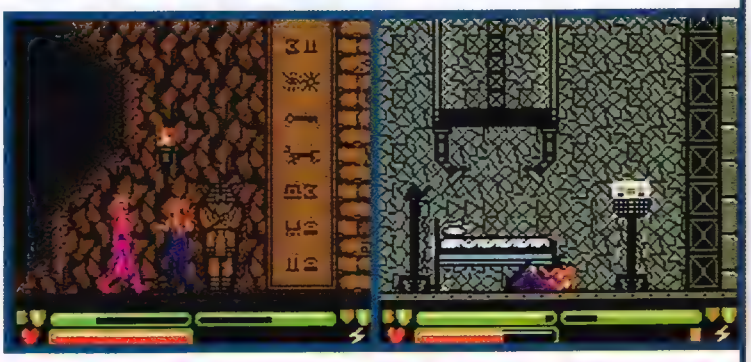
Categoría

Lanzamiento

Como sabes, los vampiros son una leyenda creada por el hombre, y son criaturas condenadas a vivir en el mundo sin poder morir, esa es su condena, la leyenda habla de su necesidad por consumir sangre fresca humana, estos seres, debido a su condena, no soportan la luz del sol y según la leyenda, la única manera de derrotarlos es clávandoles una estaca de madera en el corazón.

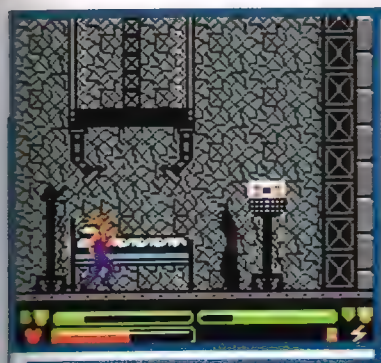
Pero como estamos atravesando una era de cambios y modernidad este viejo concepto de los vampiros ha evolucionado hasta convertirse en lo que es hoy: el viejo conde Vlad Drácula ha mutado en vampiros económicamente poderosos y modernos y lo que en el pasado era el Professor Abraham Van Helsing, se ha convertido en una bellísima adolescente, que conoce el secreto para acabar con los no muertos, ella es Buffy la cazaVampiros.

Buffy, es toda una experta en el arte de cazar vampiros, seguramente la recuerdas en la exitosa serie de televisión, pues bien, ahora está aquí con un súper juego para tu GBC, para que demuestres tus habilidades derrotando a cuanto vampiro se te ponga enfrente, clavándole una estaca en el corazón, y así avanzar dentro del juego.

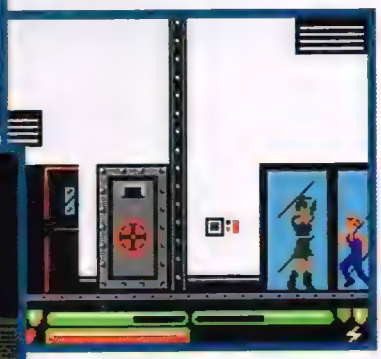


Para hacer más fácil tu lucha contra los vampiros, en la parte inferior izquierda de la pantalla puedes ver dos indicadores de energía, uno de ellos lo usas mientras peleas y el otro cuando estás en el suelo y te atacan, tus enemigos sólo tienen un nivel de sangre, al terminar con su energía los derrotas, el problema es que se recuperarán cuantas veces sea necesario con el afán de acabar contigo, por lo tanto una vez que los golpees aprovecha su distracción para hacer el movimiento que te permite exterminarlos con la estaca de madera.

Durante el juego te toparás con varios ítems,entre ellos: una lata de soda, la cual sirve para tirar a tus enemigos; un escudo verde, con el cual recuperas energía, y los tradicionales corazones, que te ayudan a recuperar el nivel de sagre (el indicador color rojo).
También te vas a encontrar con vasijas, piedras, esculturas y otros objetos, y acercándote a los objetos y empleando el botón de patada se los puedes patear, y si te agachas, con el botón de puño, cargas los objetos y puedes arrojárselo a tus enemigos.



Recuerda que es importante tratar de mantener los indicadores de la mejor manera, porque en caso de que un enemigo te succione toda la sangre, pierdes.



Terminando cada nivel (como en casi todos los juegos de historia) tienes que matar a un jefe más poderoso que los anteriores, en total son 6 subjefes y luego de vencerlos, te encontrarás con una aterradora sorpresa.

Durante el juego hay una flecha blanca que aparece en la parte superior de la pantalla que te indica hacia dónde tienes que dirigirte para encontrar a los vampiros, pero cuidado, ellos aparecen de pronto y no hay manera de avanzar hasta que los exterminas, así la guapa Buffy sigue su camino.

En caso de que tengas que cumplir con tus obligaciones familiares, y trunques tu juego, Buffy Vampire Slayer, cuenta con la opción de password, esto quiere decir que por medio de una clave alfanumérica puedes regresar al principio del stage donde te quedaste sin tener que empezar desde el principio.

Una vez que derrotas al poderoso Drácula (te va a costar trabajo), Buffy podrá finalmente dedicarse a su vida normal como adolescente divirtiéndose con sus amigos en la playa.

En conclusión Buffy Vampire Layer es un juego corto, muy lineal, en la mayoaría de los casos tienes que ir siempre hacia adelante no es necesario regresar, sólo hay 2 misiones en las que tienes que subir y bajar, definitivamente este título está dedicado para los fans de Buffy (Sarah Michelle Gellar).

Segunda opinión

Para los conocedores de series de televisión, seguramente les será familiar el nombre de Buffy The Vampire Slayer del cual se ha creado este título , y del que se desprenden los personajes de la misma serie, en donde tendrán que derrotar a los demonios que se encuentren asechando Sunnydale.
El título se ve interesante pero al cabo de un rato se volverá repetitivo, sin mencionar que en algunos momentos lo cinemas son bastantes largos (buenos, pero son algo tediosos) .
En general, es un título bastante regular ya que para eliminar a los enemigos, siempre utilizas la misma técnica (con la estaca) sólo aumenta la dificultad cuando tienes que tirar a los enemigos finales, los cuales se recuperan muy rápido.
Sólo te lo recomiendo si eres muy fan de esta serie.
EWAWO.

Lo bueno es que...

- Es sencillo manejar a Buffy.
- La historia va muy apegada a la serie.

Lo malo es que...

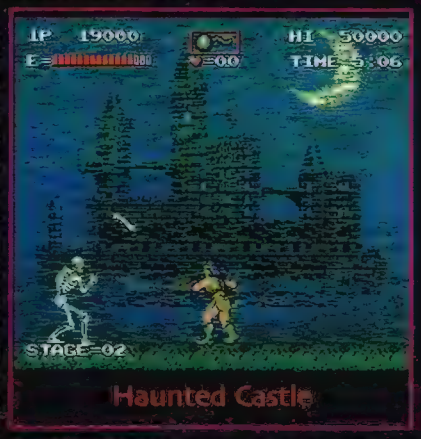
- Cada vez que elimines a un vampiro deberían de darte un item.
- No hay más que un arma útil contra los vampiros (la estaca de madera).
- Los diálogos en los cinemas resultan largos y tediosos.

Juegos de terror

Todo el mundo puede recordar que en los últimos años, varias compañías trajeron a los videojugadores sus más recónditos temores a las diferentes sistemas de videojuegos caseros, tales como Capcom con Resident Evil, Konami con Silent Hill, o incluso Acclaim con ShadowMan, pero nadie recuerda en donde se originó todo este concepto en el que la adrenalina se siente hasta en lo más profundo de nuestra conciencia, sobre todo cuando juegas solo y ya no hay nadie despierto en casa.

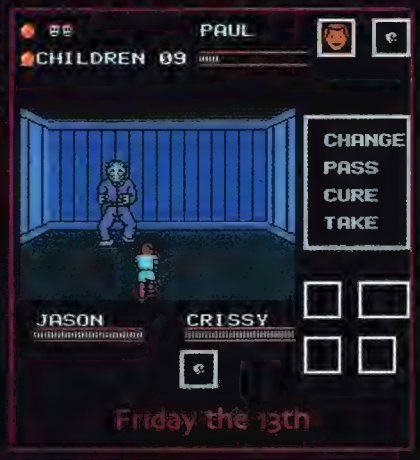
Ghouls n' Goblins

A parecer de algunos de nosotros, estas mismas compañías que hicieron fuerte la industria de los videojuegos fueron los precursores, sólo que en un grado mucho muy diferente. Si recuerdan, sobre todo los videojugadores algo añejos (como varios de nosotros) uno de los grandes éxitos de Capcom desde hace varios años ha sido la serie de Dai Makaimura, mejor conocido de este lado del Pacífico como Ghouls n' Goblins, o por parte de Konami, no creemos que nadie pueda dejar a fuera la gran serie maestra de Akumajo Dracura, el cual llegó a nuestro continente con el nombre de Castlevania. Como lo comentamos anteriormente, estos son, a consideración de varios de nosotros, juegos de terror digámoslo "épico", ya que dichas compañías sólo utilizaron a las criaturas de la noche para darle un toque de misticismo a juegos de plataformas como lo podría ser Mario Bros. o cualquier otro juego con personajes de Disney, aunque no podemos negar que los videojugadores de antaño temblábamos cuando llegábamos a enfrentarnos a Drácula, o cuando teníamos que lidiar con los hermanos de Firebrand. Es lógico que los chavos de ahora ya no les impacta tanto el hecho de enfrentarse cara a cara con el Príncipe de las Tinieblas, pero tal vez a nuestros hijos ya no se les haga la gran cosa exterminar zombies ni nada por el estilo.



Haunted Castle

Otro de los juegos que se puede decir que tiene algo de trascendental dentro de este género es el de Friday the 13th o Viernes 13 para el NES, ya que a pesar de ser un juego bastante sencillo, cuenta con el factor sorpresa y los saltos no se hacen esperar cuando Jasson sale en cualquier parte del campamento, por lo que a pesar de lo que puedan decir muchas personas, éste en verdad es un precursor de este tipo de juegos.



Friday the 13th

Pero a nuestro parecer, Human se lleva las palmas de oro al desarrollar un juego exclusivo para el mercado japones llamado Clock Tower para el Super Famicom. En este momento te has de estar preguntando ¿qué no Clock Tower salió para el PSX después de Resident Evil? Pues no, la primera parte de la gran historia de Clock Tower salió en 1995 en el sistema de 16 Bits de Nintendo, sólo que en América se llegó a dar a conocer hasta que salió la segunda parte que fue para el PSX y esta sí llegó a cruzar el Pacífico.

La historia de este aterrorizante título (obviamente nos referimos a la primera parte) puede parecer algo convencional, pero lo suficientemente interesante como para darle una excelente ambientación: Un grupo de chicas pertenecientes a un orfanato han salido de excursión para que las niñas se relacionen a lo largo de cinco días con la belleza de la naturaleza y cuando a penas llegaron ahí, se hospedaron en una mansión antigua a la que se le conoce en los alrededores como la Torre del Reloj (Clock Tower) por tener un enorme reloj en lo alto de la mansión, el cual se puede ver a varios kilómetros de distancia.

Los aldeanos de los pueblos aledaños cuentan historias muy raras de la casona, y que desde hace tiempo han ocurrido accidentes y desapariciones cerca del área por lo que nadie se atreve a acercarse a la mansión, sobre todo de noche. Obviamente las chicas del orfanato no tenían idea alguna de en que territorio se estaban metiendo hasta que cayó la noche y fue demasiado tarde.

Para quienes no conocen el sistema de juego, este es algo parecido al legendario título de Lucas Arts "Maniac Mansion", ya que realmente manejas la visión de Jennifer (la protagonista) con un cursor para denotar puntos interesantes o simplemente para tomar objetos que pueden ser útiles. Otra de las cosas es que Jennifer puede correr para conocer más rápidamente las diversas partes de la casa o librarse de diversos peligros, pero esto le resta resistencia, así que debes de cuidar bastante la adrenalina o ella puede llegar a desmayarse. Lo mejor del juego es que siempre estás a la expectativa de lo que puede ocurrir en cualquier momento del juego, el asesino de las tijeras gigantes puede aparecer en cualquier momento o en cualquier cuarto por lo que tendrás que reaccionar lo más rápido posible para tratar de enfrentarlo o buscar una posible forma de evadirlo. Creemos que lo mejor de todo es que dependiendo de los cuartos que visites o de las acciones que tomes, el asesino aparecerá o hará cosas totalmente diferentes, dándole un gran margen de variantes tanto de sustos como de reacciones. Algo que también es algo muy llamativo, es que al igual que la secuela, cuenta con una gran variedad de finales o rutas de posible escape, pero sólo una de ellas librará a Jennifer de esta pesadilla, o por lo menos para salir sana y salva de esa terrible casa.

Clock Tower: El Hombre de las Tijeras puede salir por cualquier parte.

Clock Tower: Descansa o no tendrás fuerza para combatir.

Clock Tower: Al escapar sola, no te librarás de la pesadilla.

Gracias a todo esto, el juego es impecablemente sorprendente y aterrador y creemos que es una verdadera lástima que ningún licenciatario de América se haya interesado en traerlo a esta parte del globo.

Desgraciadamente para los que llegaron a jugar la segunda parte de esta historia, el juego aunque generalmente tiene el mismo concepto, este es muchísimo más fácil, gracias a que las locaciones de la ciudad son mucho más extensas y puedes correr en más direcciones para evitar ser atrapado por el asesino de las tijeras gigantes.

Bueno, esto ya está pareciendo más Museo que nada, pero creemos que este título podría ser un tema bastante interesante para ampliar tu conocimiento en los juegos que no llegaron a nuestro continente.

Regresando a donde nos habíamos quedado, hay otros juegos que tuvieron una parte muy importante en el concepto de los grandes juegos que hoy en día jugamos y disfrutamos, por ejemplo, el juego en el que Capcom se basó en gran porcentaje para hacer Resident Evil, obviamente nos referimos a "Alone in the Dark" de Infogrames creado en 1992, en donde los diseñadores se basaron en varios cuentos del famoso escritor de lo oculto H.P. Lovecraft para crear un gran juego que te tendrá atado al teclado. Otro juego para PC que ha tenido grandes influencias es "The Legend of Kyrandia" de Westwood Studios que ha obtenido grandes fanáticos a lo largo de sus tres juegos y por algo será.

Como conclusión, este género ha estado creciendo en una forma tan rápida y desencadenada en los últimos años, que muy probablemente en el futuro los grandes escritores de suspenso y terror no dejarán de crear conceptos originales y adaptaciones de elementos que enriquezcan esta gran industria y quien sabe, tal vez se dejen ver una gran variedad de historias con mucho más trama al igual que desarrollo que nos sorprenderán a cada paso o en cada esquina, obviamente para audiencias tal vez más controladas para que las compañías puedan dar lo mejor sin ninguna restricción.

Alone in the Dark

Los cinco juegos más recomendables de TERROR

1.-Clock Tower - Human - SF

2.-Silent Hill - Konami - PSX

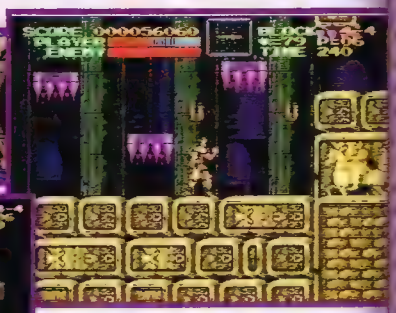
3.- Resident Evil 2 - Capcom - N64

4.-ShadowMan - Acclaim - N64

5.-Alone in the Dark - Infogrames - PC

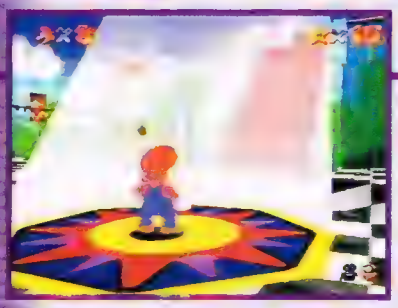
CASTLEVANIA 4

¿Cómo paso del nivel 4-3?
Erick Emmanuel Castillo.



Seguramente te refieres al nivel donde están unas plataformas de piedras, lo que tienes que hacer es pasar las primeras plataformas y después encontrarás otras, sólo sigue derecho sin que te suban las plataformas para que llegues a donde hay tres bases con picos y más adelante hay otra plataforma que va más rápido, sigue por ahí y llegarás con el jefe de ese nivel.

MARIO 64



1) ¿Cómo activo el Switch Cap?
Jorge Muñoz T.

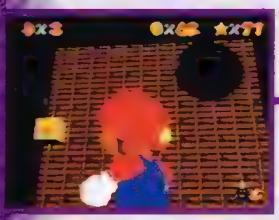
Este switch se encuentra justamente en la entrada del Castillo, para poder entrar a él necesitas juntar 10 estrellas, entonces aparecerá una luz en la entrada y lo que tienes que hacer es mirar a donde sale la luz y entrarás a una escena secreta en la cual está el switch.

2)¿Cómo activo el switch de Vanish Cap?

Para activar este switch, primero tienes que llegar al sótano del Castillo (donde está el conejo), ahí entra a un cuarto donde hay agua, nada y del otro lado verás unos pilares a los cuales le tienes que caer encima para que el agua baje de nivel y puedas entrar a la puerta de metal la cual te lleva afuera del castillo; ahora saliendo del lado derecho en el piso hay un hueco, entra y estarás en la escena secreta del switch azul.

3) ¿Cómo consigo a Yoshi en Super Mario 64?
¿Cómo activo los cañones de afuera del castillo y para qué sirven?
Ulises Soria.

Para activar el cañón que está fuera del castillo tienes que conseguir las 120 estrellas, ya que esté activado el cañón dispárate al techo del castillo y ahí encontrarás a Yoshi quien te dará 100 vidas.



4).- En el Curso 4 Estrella Uno, al finalizar el recorrido del tobogán donde hay una vida enfrente hay un agujero, mi duda es ¿cómo se llega ahí y si se puede a dónde te lleva? *Ulises Soria.*

Ese agujero al que te refieres es el final de un atajo que hay en el tobogán, para entrar, sólo sigue la hilera de monedas que aparece junto a la pared (checa la foto) y entrarás a un pequeño túnel en el cual cortarás camino y encontrarás algunas vidas (este atajo no te servirá para obtener la estrella en la carrera del tobogán contra el pingüino).

STAR FOX

¿Cómo entro al Black Hole?
IRVIN VAZQUEZ R.

Primero lo que debes hacer es escoger el Curso 1, ahora llega a la escena de los asteriodes. Ya en ese nivel, lo que tienes que hacer es fijarte cuando salgan unas líneas de asteorides, ahora destruye el asteroide de enmedio (el de diferente color) y pasa por ese hueco, esto lo tienes que hacer con las tres primeras líneas para que aparezca un asteroide con "cara", dispárale y aparecerá la entrada al Black Hole.

STAR FOX 64

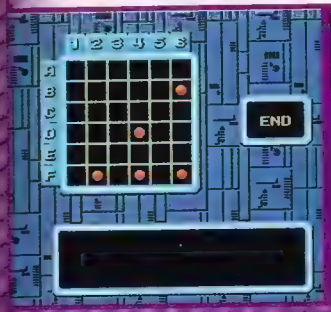
¿Cómo se vence o cuál es el punto débil del cerebro que queda de la cabeza de Andross, por el camino difícil en Star Fox 64, ya que siempre me mata?
Felipe Andrés Alfaro Castillo.

Para vencer a Andross en su forma de cerebro, después de destruir los ojos dirígete a él y dispárale a la parte trasera del cerebro teniendo cuidado de que no te atrape, si desaparece haz el U-Turn para atacarlo nuevamente.

MEGA MAN 5 / MEGA MAN 6

¿Me podrían dar los passwords de Mega Man 5 y 6 de NES para tener absolutamente todo y poder enfrentarme al doctor Willy?
Alfredo Nuñez C.

Nos da gusto saber que todavía hay quienes disfrutan estos títulos de NES, a continuación te damos los passwords para enfrentar al Dr. Wily con todas las armas.Para Mega Man 5 el password es:



Azules: B-4,D-6,F-1 ;

Rojas : C-1, D-4, F-6.

Para Mega Man 6 es: B-6,D-4, F-2, F-4,F-6.

Intrigas... Espionaje... ¿Podrás con esta misión?

¡Conéctate!

- Guías
- Tips
- Noticias
- Eventos
- Bonus

ACTUALIZADA!

¡De tus juegos favoritos!

PERFECT DARK

WWW.NINTENDO.COM.MX

a fondo

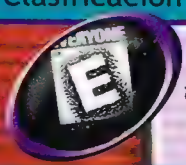
Pokémon Puzzle League

Compañía

Compatible

Jugadores

Clasificación



Desarrollado

Memoria

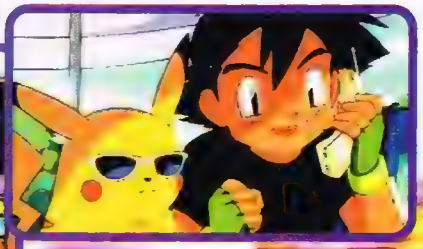
Categoría

Lanzamiento

La fiebre Pokémon no para de dar frutos y el Nintendo 64 es el escenario indicado para este nuevo torneo, que aunque cuenta con los entrenadores y Pokémon, es totalmente diferente a lo que esta licencia representa. Nintendo Software Technologies es el responsable de esta excelente readaptación del clásico juego de Tetris Attack, o mejor conocido en Japón como Panel de Pon. Pero tampoco es un simple juego de Puzzle, ya que del juego estelarizado por Yoshi sólo queda la base y le han agregado tantas cosas como sólo a la gente creativa de Nintendo se le pudo ocurrir.

Algo de Historia en Juegos de Puzzle

Ya tiene demasiado tiempo que el buen Alexey Pajintnov diseñó el primer juego de Tetris que fue tan popular con su lanzamiento en el Game Boy hace más de 10 Años. Tiempo después se lanzó en Japón un juego que utilizaba un concepto bastante similar a Tetris de nombre Puyo Puyo, pero en éste se incrementaba la dificultad gracias a que tenías que juntar blobs del mismo color para realizar cadenas impresionantes con tu área de juego, incrementando así los castigos a tu oponente. Panel de Pon, juego originario de Japón, reunió básicamente las características de ambos juegos y aunque en éste no tienes que acomodar piezas que van cayendo del techo, sí tienes que ser lo suficientemente hábil para impedir que tu área de juego se llene por completo.



©2000 Nintendo

Una gran ventaja de este juego de Puzzle contra muchos otros, es que cuenta con una amplia variedad de modos de juego, así pues encontrarás el modo clásico (2D) o en un nuevo formato en el que las piezas se ubican dentro de un cilindro, por lo que al girar el área te encontrarás con muchas más piezas de las que estás acostumbrado (3D). Aunque al principio te cuesta algo de trabajo acostumbrarte a dicho modo de juego, en un dos por tres estarás realizando combos inimaginables gracias a la gran cantidad de piezas con las que cuentas, pero esto lo sabrás hasta que le eches el guante el juego.

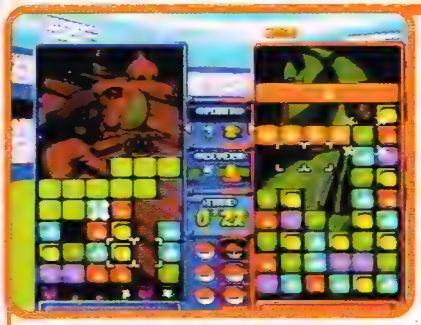
Si crees que porque este juego es de Pokémon, los castigos que enviarás tendrán que ver con el Pokémon que estés utilizando, o que si el enemigo está utilizando a Diglett, no le hará ningún castigo a tu Jolteon, estás completamente equivocado, ya que la presencia de los Pokémon en este juego es meramente estético y únicamente define la imagen de fondo, las voces y unos pequeños detalles, por ejemplo, si usas a Pikachu, los ataques que le caigan al oponente serán bloques amarillos con símbolo de electricidad, pero nada más, o sea que en este título tenemos tan sólo un reto de habilidad mental al 100%.

Como ya lo mencionamos, este título cuenta con una gran variedad de modos de juego y obviamente no podía faltar el modo de aventura, en el que representas a Ash junto con su poderoso equipo de Pokémon: Squirtle, Bulbasaur y lógicamente Pikachu, quienes se tendrán que enfrentar al resto de los entrenadores Pokémon que han entrado en el torneo de Pokémon Puzzle League y déjanos decirte que con éste modo te la pasarás horas y horas intentando mejorar tu propio récord.

Pero si esto no es suficiente para tu alto nivel de jugabilidad, otro excelente reto puede ser el Spa Service, en donde el equipo Rocket hará hasta lo imposible para que no interfieras en sus planes. Esta parte del juego nos recuerda muchísimo al modo de historia en el que participabas en Tetris Attack, pero con el ingenio de NSTC, es como si fuera otro rollo.

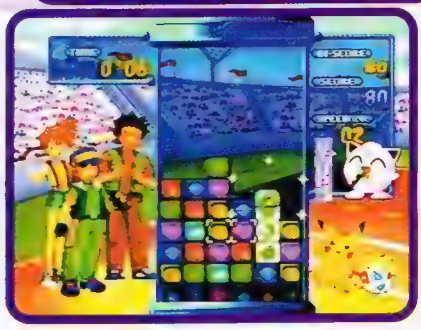
En caso de que seas novato en esto de los Puzzles y nada más te llame la atención eso de los Pokémon, créenos que no te quedarás decepcionado y el mismo caso es para aquellos que gozan del Puzzle y desconocen totalmente la materia de Pokémon. El juego, además de contar con las voces de todos los Pokémon, entrenadores y con un gran Sound Track (refiriéndonos al término "extenso"), también cuenta con ¡FULL MOTION VIDEOS! con los que verás los aprietos en los que se mete Ash.

Como ya lo mencionamos, la música no está tan buena como nos hubiera gustado presumir. Esto no quiere decir que todas las melodías de fondo sean malas o aburridas, hay algunas que se salvan.



En la pantalla de opciones tendrás la posibilidad de ajustar una gran variedad de detalles dentro del juego, como lo son las imágenes que salen en el mismo, el sonido, si deseas jugar con algún robot en vez de enfrentarte contra otro jugador (esto es importante ya que si quieres que otro jugador se te una, tendrás que regresar a este menú para quitar el robot). Te has de estar preguntando ¿pero para qué meten este tipo de opciones si yo siempre juego con mi hermanito? Bueno, pues no todos tenemos la dicha de tener un buen contrincante en casa.

Resumiendo los puntos con los que cuenta este excelentísimo título de Puzzle: Seis Modos de juego utilizando o combinando los modos 2D ó 3D; quince Entrenadores Pokémon con tres Pokémon uno; animaciones en Full Motion Video; tutoriales extensos de cómo jugar; una gran memoria para archivar tus logros para hasta siete diferentes jugadores, como en The New Tetris.



Bajo Licencia Autorizada de
Gamela México S.A. de C.V.

En este momento, toda la editorial se ha dedicado a las competencias en Pokémon Puzzle League. El grado de adicción es definitivamente mayor al de su predecesor "Tetris Attack" gracias a todas las innovaciones.

Simplemente tienes que sentarte a jugarlo por un rato para comenzar a ver cuadritos de colores por todas partes tratando de resolver nuevos acertijos (sobretodo en los azulejos de la cocina o de tu casa).

En verdad un título muy recomendable para jugadores de todas las edades ya que sólo te tomará algo de tiempo acostumbrarte al modo de juego y, por otra parte, no importa si te gusta la serie de Pokémon o no, verás que al poco tiempo terminará llamándote la atención gracias a que el juego tiene el tema muy bien incorporado como para que algo de todo lo que te muestran te sea atractivo o curioso.

Segunda Opinión

Un fenómeno muy extraño fue Tetris Attack, ya que, ante su aparente dificultad, casi todos los videojugadores que tuvimos la oportunidad de jugar este título, enfrentamos un problema de adicción, pues se trataba de un cartucho inigualablemente bueno, incluso hay quien se atreve a decir que es mejor que el simple y sencillo Tetris. Pues bien, para todos aquellos que gozamos de aquel título de SNES, esta "secuela" llamada Pokémon Puzzle League resultará sumamente divertida y 100% satisfactoria, ya que en verdad es mejor que Tetris Attack. Y para los fans de Pokémon es un pretexto más para completar la colección, aunque no tenga absolutamente nada qué ver con el concepto Pokémon, salvo la utilización de imágenes y sonidos propios de la serie; pero es una muy buena oportunidad de conocer un muy buen juego de agilidad mental. Pero eso sí, el título estará muy adictivo y lo que quieran, pero esa música extraída del SondTrack "Para ser un maestro", pero en su versión "Pianosaurio" (o sea, Midi), está sumamente "chafa", no por la composición, sino porque, además de que hubiera sido mejor una digitalización de mayor calidad, carece de "timing" con lo que ocurre en todo el juego, desde el menú de opciones hasta el momento de la acción.

Densho

Lo bueno es que...

-Es un juego muy adictivo
-Tiene un modo de práctica, que te enseñará cómo jugar
-Es para todas las edades
-Es para fans de la serie de T.V.

Lo malo es que...

-La música no es lo suficientemente buena
-Las voces pueden llegar a aturdirte "Magnemite, Magnemite"
-Si eres fan de Tetris y de ninguna manera de Ash, será difícil la convivencia
-Es para fans de la serie de T.V.

a fondo

Fashion Pack Games

Si hay muchos juegos diseñados subjetivamente para los hombres, ¿por qué no crear un juego de Game Boy para las damitas? Barbie Fashion Pack es una buena propuesta de Mattel, quien pensó en muchas videojugadoras que buscan alguna adaptación de su personaje favorito a los videojuegos. A diferencia de otros títulos basados en esta muñeca (que ya tiene más de 50 años de vida), y que por lo general resultan deprimentes y lejos de atraer la atención de las videojugadoras, las hace odiar a los juegos de video, este título es distinto ya que es divertido, hasta para quienes creen que Barbie es sólo para niñas. Este título toma como base la moda, con un enfoque un tanto extraño.

Como es sabido, Barbie tiene una gran cantidad de ropa y, claro, toda de calidad, así que quién mejor que tú para que le diseñes el vestuario. Este título te da la oportunidad de que vistas a la "güera" más famosa del mundo, completamente a tu gusto.

Para aumentar la variedad, aquí tienes la opción de elegir a Barbie o a cualquiera de sus amigas, Christy, Kira y Teresa. La que tú escojas será la modelo que podrás exhibir con todas tus amigas (o amigos...).

Cada que entras a un juego diferente, brevemente te dan las instrucciones de cómo se juega, por lo que será aún más fácil comprenderlo.

Bueno, pasemos a lo técnico. El chiste de este juego es que debes participar en muchos mini-juegos para que de esta forma puedas conseguir la mayor cantidad de combinaciones posibles de vestuario. Cada mini-juego tiene su chiste y su dificultad, así que deberás dominar cada uno.

A continuación te explicaremos cada mini-juego y lo que deberás hacer.

L piz labial

Esta es una prueba donde debes obtener la mayor cantidad de lápices labiales posibles, y, aunque suene extraño, aquí tú controlas un lápiz labial, que lo mueves con el Control Pad y debes disparar con el botón A al corazón que te está señalando la figura de abajo; debes ser muy veloz y ágil porque se cambia el dibujo del corazón al que le tienes que disparar. Cuando termines cada nivel vas a tener el lápiz labial de ese color.

En este juego debes mover el bolso de un lado a otro; cada vez que cae algún objeto del color del bolso tienes que atraparlo, usando el botón A; cada vez que llenas tu bolso tienes acceso a un color de bolso distinto.

Bolso de mano

Este modo de juego es muy sencillo y será útil para cambiarle el calzado a tu Barbie; al principio de te sale la muestra del zapato que tienes que atrapar; tú manejas una petaca y con el botón A los atrapas. Debes tener cuidado porque de pronto salen unas líneas punteadas de arriba a abajo y de izquierda a derecha, que tratarán de impedir que llegues al zapato que deseas. Cuando tengas todos los zapatos ya puedes ir escogiendo el calzado de tu muñeca.

Zapatilla

Aquí puedes crear diferentes collares para Barbie; para lograrlo, usando dos secadoras de pelo deber insertar cada joya que vaya cayendo, aunque, claro, deberás realizar ciertas combinaciones y si te equivocas, se te van borrando las que ya tenías en el cordel.

Collar

Perfume

Eneste juego vas a disfrutar un buen laberinto, poniendo tubos para crear un camino de la esencia del perfume; por dicho camino va a ir pasando la gotita de esencia hasta llegar a la botella y en cuanto la llenes vas a tener un perfume. A medida que vayas sacando más perfumes, el juego se vuelve más complicado.

Playera

Para obtener toda la gama de playeras de Barbie, en este juego tienes una vela para dispararle a la muestra de playera que te dan al principio; así vas obteniendo todas las playeras posibles, que tienen diseños muy coloridos.

Falda

En este juego deberás obtener las diferentes faldas existentes y para dicho efecto, tienes que armar un no muy complicado rompecabezas; al terminarlo podrás hacerte varios diseños de faldas.

Cuando ya estás vistiendo a tu Barbie, te van a salir dos tomas, una de cuerpo entero (cuando eliges el dibujo de zapatilla y falda) y una de medio cuerpo (cuando cualquier otro dibujo).
Esto es para que aprecies mejor a tu modelo (¡guau! Programar esto sólo fue posible con la tecnología actual).

En Barbie Fashion Pack cada que termines un nivel te dan la opción de continuar o ver cómo va el guardaropa de tu muñeca. En cuanto te aparezcan en todos los mini-juegos algo que ya sacaste, quiere decir que ya lo terminaste y así sabrás cúando hay que cambiar de aire, por así decirlo.

Cuando acabes de jugar te recomendamos apuntar el password que te dan cuando terminas un mini-juego, para continuar en otra ocasión y no empezar a vestir a tu muñeca de nuevo.

Barbie Fashion Pack es un juego que ningún colaborador quería analizar, ya que los anteriores juegos basados en Barbie dejaban mucho qué desear. Sin embargo, nos animamos a jugarlo y sinceramente no nos aburrió. Claro, no es el mejor juego del mundo, ni nos entretuvo por horas y horas, pero nos pareció un título variado, sencillo, fácil de jugar y un tanto entretenido. Obviamente este título está enfocado 100% para niñas, aunque por ahí habrá uno que otro fan de Barbie que querrá tener este cartucho; es un título muy bueno para que te diviertas en tus ratos libres, pero te recordamos que hay tiempo y espacio para todas tus actividades y recuerda que tienes que hacer primero las cosas de debes y luego las cosas que quieres, así te será muy fácil llegar, prender tu Game Boy Color y divertirte al máximo (porque si no, te van a regañar en tu casa... como a nosotros...).

-Si eres videojugador, agradecerás que no salga Ken...
-Este es el mejor juego de Barbie hasta el momento.
-Si acabas todos los mini-juegos, entrarás a uno secreto y al terminarlo obtendrás un regalo sorpresa.

-Si eres videojugadora, te molestará el que no salga Ken...
-No se incluyó una opción para intercambiar ropa con otra amiga.
-La música no es muy agradable.

El control de Las Celebridades

Pues en nuestro viaje al Space World, nos encontramos con más sorpresas de las que esperábamos. Obviamente la sorpresa mayor fue conocer el secreto recontra reservado del sistema que ahora sabemos que se llama NINTENDO Game CUBE (el cubo de juego); La segunda sorpresa fue conocer en vivo el Game Boy Advanced, del que tanto habíamos escuchado, pero hasta este momento tuvimos la oportunidad de jugar y disfrutar; desafortunadamente también nos llevamos la sorpresa de que no pudimos jugar el Nintendo GameCube pues el único control del sistema lo tuvo todo el tiempo en la Conferencia de Prensa Miyamoto San en sus manos y sólo se lo prestó durante unos minutos a uno de sus chavos de confianza llamado Saitsu para que nos hiciera la demostración de lo que se podía lograr con el sistema y el control.

Después de haber dado a conocer tan importante aviso, nos quedamos con muchísimas dudas que hubiera sido imposible aclarar por la gran cantidad de periodistas japoneses y de todas partes del mundo que estábamos en el gigantesco escenario donde se llevó a cabo esta Conferencia de Prensa y en la cual fuimos el único medio en español presente y uno de los dos latinoamericanos (si eres muy agudo habrás adivinado que también había un representante de Brasil y que tampoco había españoles) así que al día siguiente tuvimos la oportunidad de participar en una rueda de prensa a la cual sólo pudo entrar una persona de cada medio, así que de los tres que íbamos, Axy y Rolando (el encargado de la página www.nintendo.com.mx) tuvieron que quedarse a escuchar detrás de la puerta del cuarto donde alrededor de unos 30 suertudos periodistas especializados pudimos hacerle preguntas al Sr. Shigeru Miyamoto, al Sr. Tezuka, su brazo derecho por más de 15 años (o más bien debemos decir su brazo izquierdo pues Miyamoto es zurdo) y al Sr. Minagawa, que además de ser su traductor oficial, es el encargado de relaciones públicas de Nintendo en Japón. Este es un resumen de esta rueda de prensa celebrada el 24 de agosto dentro del Space World.

SORPRESA AL CUBO

?: Esta es la primera máquina producida por Nintendo que usa discos ¿tendrá problemas para grabar?

S.M. Realmente no estoy preocupado por ello, porque aunque podría haber problemas, hemos tomado medidas para prevenirlo. También importa mucho la capacidad del RAM y el GAME CUBE, tienen suficiente para evitar este problema.

?: ¿Por qué si hay cuatro controles en el GAME CUBE sólo hay 2 Digicards?

S.M. Tal vez no soy la persona indicada para hablar de eso en detalle, esa pregunta es para el Sr. Takeda, pero te puedo decir que tiene que ver con costos. Pero si fuera el caso que 4 jugadores requirieran Digicards, se podrían alternar.

?: ¿Por qué se le define como la "más grande máquina de juego" o "la primera de su clase"?

S.M. Lo enfocamos desde el punto de creación de juegos. Si me preguntan si es la máquina con mejor rendereo de gráficos, diría que no. Hay muchas opiniones respecto a las especificaciones de las máquinas, pero en términos de creación de juegos por parte de los desarrolladores, las herramientas que les da para hacer animación y efectos, es la máquina mejor balanceada. Además en su relación al costo, sí podemos definirla como la más grande máquina de juego.

?: ¿Podríamos esperar un "Mario All Stars Collection" en el GAME CUBE?

S.M. No tengo planes específicos en este momento para hacer juegos viejos en esta máquina.

Y AQUI FUE DONDE ENTRO CLUB NINTENDO CON SU PREGUNTA:

C.N. La primera vez que vimos Mario 64, verdaderamente cambió la forma en que jugábamos videojuegos. ¿Pasará algo similar con el GAME CUBE?

S.M. Creo que sí. Podremos proveer una nueva sensación como la que se vivió con el N64, pero la evolución al GC es como las mejoras del NES al SNES. Esa es la clase de progreso que experimentaremos con el GC del N64. En otras palabras, no vamos a cambiar la generación, pero tendrá una versión más madura de una tecnología similar. Pero al mismo tiempo mientras del NES al SNES es una clase de mejoría, lo mismo está entre el N64 y el GC. El grado de mejora es mucho más grande entre el N64 y el GC. Estoy seguro que tendrás una experiencia similar a la que tuviste la primera vez que jugaste Mario 64 cuando juegues el GC.

?: En el video que vimos ayer de la Mansión de Luigi ¿Será Luigi el personaje principal? Se rumora que Mario va a interactuar
S.M. En este momento no podemos decir mucho más. En el video seguro viste muchas coras conocidas. Los videos que mostraron fueron principalmente para mostrar lo que los desarrolladores pueden hacer en el GC, pero ya no queremos que la información sea utilizada por los competidores, por eso no quiero ni puedo contestar de nuestros planes de juegos.

?: Hace poco la prensa americana anunció la cancelación de Mother 3 (Eanth Bound) ¿Aprovecharán de alguna forma tantos años de trabajo?
S.M. Sí, personalmente me duele mucho esa cancelación, pero si me hubieran dicho que en América hay 500,000 jugadores que lo esperan, nuestra actitud hubiera cambiado, por eso decidimos no continuar la conclusión de este proyecto.
Hemos gastado varios cientos de millones de Yen (o sea varios millones de dólares y varias decenas de millones de pesos) en este proyecto y he hablado con el Sr. Itoh, quien es el libretista del juego para usar su trabajo de una u otra forma.
(En nuestro particular punto de vista creemos que Itoh ha tenido maravillosas ideas para este juego ahora cancelado y que ahora con las digicards que son reescribibles podrán ser llevadas a la realidad con más facilidad).

?: ¿Cuánto de su tiempo dedica al desarrollo para GC y cuánto para el Game Boy Advanced?
S.M. El 70% del staff está enfocado al GC y GBA. El otro 30% en juegos para el N64.

?: Fue bueno ver ayer a Metroid para GC. ¿Por qué no lo hubo para el N64?
(Aquí debemos aclarar que cuando nos mostraron el video del GC el día anterior el mayor "ooooh" fue cuando apareció Samus Aran corriendo hacia cámara indicando que Metroid vendrá para el GC. Después de esta pregunta Miyamoto empezó a bromear, o dicho más mexicano, a cotorrearse a los reporteros).
S.M. ¿Por qué crees que vendrá Metroid para GC? En ningún lugar decía que fuera un juego de Metroid. Muchos de ustedes me preguntaron en el E3 que si ya vendría Metroid para el N64 y qué podríamos esperar y no sé qué tanto. Tal vez fue la razón por la que les mostramos algo de Metroid.

?: ¿Veremos juegos llenos de Full Motion Video como los de Play Station 2 y Dream Cast?
S.M. Personalmente yo no estoy interesado en crear juegos con Full Motion Video, pero los consumidores mandan y si los desarrolladores están dispuestos a hacerlo, esta máquina les dará todas las oportunidades para crearlos fácilmente.
A nosotros nos gustaría hacer cosas diferentes con más libertad. El Sr. Tezuka, aquí presente, está trabajando en un juego llamado Animal's Wood (madera de animal) y es realmente un tipo distinto de juego al que describe como software de tipo de comunicación. Con esto él quiere decir que este software promueve la comunicación padres - hijos. Es un juego muy distinto a lo que hemos visto porque aquí no importan los niveles de dificultad, herir, disparar y eso. Ese tipo de creatividad es la que yo siempre estaré fomentando en mis juegos.

?: Ahora que hemos visto el regreso de Samus en Metroid, habrá prosibilidades de ver alguna secuela de Kid Icarus, o posiblemente el retorno de Pit en una secuela de Smash Bros.?
SM: Si diez personas más me piden el retorno de Kid Icarus, lo tomaré en consideración.

?: El control es complejo, pero aún así luce amigable. ¿Qué tipo de persona tenías en mente cuando hiciste el control?, ¿Cuántos diseños tuviste en mente? y ¿Cuánto tiempo te tomo en diseñarlo?
SM: Este control del Game Cube es el que más me ha tomado tiempo en diseñarlo. Este sería el cuarto de cinco versiones desde el diseño original. Nuestro tipo de usuario de este control no está especificado, es muy general. La persona que nunca ha tocado un control lo podrá hacer. Tu abuelita lo puede usar, un niño con manos pequeñas lo puede usar. Han sido tres años más o menos desde que se empezó a trabajar en este control. Ustedes recibirán las mejoras muy pronto y verán la versión final en cuanto salga al mercado.

?: ¿Cuál fue la inspiración para el diseño del Game Cube?, especialmente en la (agarradera). Creo que esta es la primera consola que cuenta con algo así. ¿Cuál fue el pensamiento detrás de esto?
SM: Quisimos poner por delante la imagen, esto es algo que será jugado por toda la familia y no es un equipo audio-visual que va a ser puesto en un lugar y ahí se quedará. Este es el principal concepto que quisimos poner en el diseño del Game Cube.

?: Tu has dicho que el próximo Mario va a ser más Mature, ¿Hay planes para ir sobre este concepto?
SM: Ok, por cierto. No quise decir que Mario sería un juego para adultos, a lo que me refería es que la imagen de Mario sería menos para niños, no estoy diciendo que Mario va hecer como Conker's Bad Fur Day. Tú has visto la imagen de Luigi anteriormente y creo que estás de acuerdo en que ahora no es tan para niños. Esto es a lo que me refería cuando dije que mario sería más mature.

?: Sientes que el control será bueno para todos los tipos de juegos, como juegos de pelea, musicales o Nintendo producirá controles especiales para juegos especiales.
SM: Creo que al el señor Tezuka le gustaría añadir más, pero cuando diseñamos el control pensamos que sería versátil para muchos tipos de juegos. La media del mismo es menos costoza que cartuchos ROM, si tú quisieras, podemos tener paquetes incluyendo el software de Game Cube y un control dedicado. Este es el tipo de cosas que podemos pensar ahora que tenemos una media de material para Game Cube más barata
Tezuka: Por supuesto que estamos escuchando siempre las opiniones del creador, y para el control del Game Cube hemos preguntado por opiniones a un gran número de desarrolladores de software. Creo que el diseño que tenemos ahora ha incorporado la mayoría de esas ideas, con este control la mayoría de juegos

pueden ser jugados en el Game Cube. Pero si ellos todavía quieren hacer algo muy, pero muy diferente de lo que hemos desarrollado, tendrán que venir con un control por separado.
SM: Ayer no mostramos todo acerca del control, hay otras ideas de las cuales no te hemos dicho nada aún.

?: La gente de Nintendo siempre dice que no se preocupa por lo que hacen las otras compañías, entre el N64 y el Game Cube sólo tuvieron 4 años, esto significa que ya consideran al Play Station 2.
SM: No lo siento de esa manera y francamente no estoy muy preocupado por la existencia de el PS2, porque nosotros hemos creado el Game Cube y crearemos el software, el cual se volverá indispensable aún cuando ya tengas el PS2. Es por eso que no me ocupa el PS2 .

La razón del gran anuncio de ayer, es porque cuando terminamos el N64, nosotros ya sabíamos que todavía necesitábamos algo más... una máquina nueva para el futuro. Ahora ya tenemos esa máquina y nos damos cuenta que las funciones del Game Cube son demasiado buenas, esa es la razón por la cual hicimos el anuncio.

?: ¿Me pregunto quién es el desarrollador de Mixcore? ¿Cuál es su juego, Rebirth?
SM: Es una demostración técnica de tecnología MPEG en el Game Cube, y es una imagen hecha para ver lo que el Game Cube puede hacer con moviemaking. Lo que han visto en el video son todas las imágenes prerendereadas. Una vez más, estamos trabajando en imágenes con movimiento del software actual del Game Cube, pero todavía no podemos tenerlas terminadas, es por eso que en su lugar presentamos esos videos ayer.

?: Ha sido algo de tiempo desde que hemos visto una plataforma de Mario en 2D. ¿Podemos esperar ver una en el Game Boy Advance?
SM: De hecho estamos viendo varios proyectos para el GBA. Antes de junio estaba concentrado en el desarrollo de los proyectos del Game Cube, pero en este verano mi posición cambió y estoy verificando en general la creación del software. Por supuesto, el GBA será ahora conectado al Game Cube como lo anunciamos ayer. Aún con eso, estoy empezando a involucrarme con el desarrollo del sofware de GBA.

?: ¿Cuánto tiempo te lleva la dirección de actividades y cuánto tiempo la creación de juegos?
SM: El señor Tezuka es la siguiente persona más importante en la creación de software y mucha gente le reporta directamente a él. Ahora Tezuka: Soy muy afortunado en tener a un muy buen equipo de diseñadores y por eso no tengo que darle mucho tiempo a la creación de juegos ahora mismo. Muchos de los proyectos de los juegos van sin problemas sin mí. La única diferencia desde que soy el nuevo director de Nintendo, es que ahora dedico más tiempo al trabajo de oficina.

Personalmente creo que mi posición como creativo de Nintendo no ha cambiado mucho y ahora puedo ver la mayoría del desarrollo en el trabajo del equipo. Dándome cuenta ahora del desarrollo general de Nintendo. Estoy en una mejor posición ahora, para ver cuál es el trabajo hecho y cuáles son las cosas que se deben de hacer. Hasta donde mi trabajo concierne, ahora se está conduciendo más eficiente.

?: ¿Cuáles serían las principales ventajas técnicas del Game Cube sobre el Play Station 2?, en particular en el desarrollo de juegos.
SM: Ok, por supuesto que nunca he trabajado en el hardware del PS2 y por eso realmente no lo sé, pero de lo que he escuchado de mucha gente es que se ha creado una máquina que es más difícil hacer juegos que el N64. En términos del Game Cube, hemos creado el hardware en el cual es más fácil programar que en el N64 y aún así garantizamos una muchísima mejor ejecución que el N64. El Game Cube es, probablemente, muy superior al PS2 en términos de ayuda al desarrollador de juegos.

?: Algunos piensan que si el N64 no tuvo popularidad fue por su carencia de RPG´S. ¿Nintendo quiere enfatizar los RPG´S en el Game Cube?
SM: Creo que no es así, como si no hubiera ningún RPG. Si los desarrolladores todavía siguen ahaciendo estas series el Game Cube será la manera más fácil de desarrollarlas. Nuestro trabajo es incrementar la base, para que ellos puedan desarrollar sus juegos en nuestro sistema. Si podemos unirnos en nuestra meta, los desarrolladores preferirán nuestra consola, la cual es la más fácil de desarrollar.

?:Los gráficos del Game Cube lucen maravillosos, lejos del nivel del N64, pero ¿Qué tan mejores son los juegos al jugarlos? Podrías darnos un par de ejemplos de lo que los jugadores serán capaces de hacer con Mario 128 que no hicieron con Mario 64?
SM: Por supuesto, nuestra meta con el lanzamiento de este sistema es tener un impacto con los usuarios. Lo que te puedo decir ahora, es que esta máquina le da a los creadores de juegos la facilidad de hacer lo que quieran con una alta ejecución del hardware. De hecho, la gente tuvo problemas creando juegos para el SNES y cuando al principio nosotros creamos juegos para el SNES y N64 tenemos que admitir que hubo problemas para desarrollar nuestras ideas. Tuvimos siempre que probar los límites del CPU cuando quisimos realizar nuestras nuevas ideas. Con el Game Cube no es necesario, tú puedes realizar tu juego más salvaje y soñado sin ningún problema.

Con el Game Cube cualquiera tiene la oportunidad de hacer sus sueños realidad. Los diseñadores tendrán la libertad de poner sus propias personalidades en sus juegos, personalmente creo que el Game Cube va a ser la mejor y más fuerte máquina, especialmente en términos de su precio aún y cuando no lo hemos revelado todavía.

a fondo

Pues en septiembre comenzó la temporada de Futbol Americano en Estados Unidos y, como es costumbre, Midway, EA Sports y Acclaim lanzaron sus respectivas actualizaciones de los juegos Madden, NFL Quarterback Club y NFL Blitz. En esta ocasión revisaremos el título NFL Blitz 2001 para Game Boy Color, un juego que, como sus predecesores, tiene un modo sencillo y muy ágil de gameplay, y que no aburre en lo absoluto.

Si has jugado alguna vez un "Blitz", ya sabes que este juego se sale de lo convencional. En esta ocasión, los expertos de Midway implantaron en el menú un apartado de reglas, donde te explican cómo es el modo de transición de este juego, esto es muy útil para aquellos que saben de Futbol Americano y al jugar Blitz se dan cuenta de que las reglas son diferentes; por ejemplo, en este juego, para tener derecho a otro primer down, tienes que recorrer 30 yardas en lugar de 10, como es normal y cada vez que cae el balón o pasa algo relevante, éste se detiene. De esta forma, te será dificil tener ventaja tan rápido y tan seguido y también, el balón cambiará de posesión de un equipo a otro con más frecuencia.

Ofensiva

- Mandar pase
- Correr
  Cambiar receptor

Defensiva

- Taclear
- Cambiar el jugador que estás moviendo

Opciones

Los creadores de este juego le incluyeron en el menú opciones si quieres cambiar el sonido, la música, la cámara, etc.

Modos de Juego

Practice

Aquí tienes dos opciones jugar o patear.

Off. Plays: Aquí aprendes a crear jugadas que te harán todo un experto, como si tú fueras el coach de tus jugadores.

Kicking: Aquí te enseñas a hacer excelentes goles de campo.

Arcade

Es el típico modo para jugar un encuentro sencillo y por pura diversión, si nada más tienes un rato para hacerlo, o si vas en el Microbús y ya vas a llegar a la parada.

Season

Aquí juegas una temporada completa y debes ganar los partidos para pasar a etapas más difíciles, hasta ganar la final y hacer tuyo el tazón.

Compañía

Compatible

Clasificación

Desarrollado

Memoria

Categoría

Lanzamiento

© Midway Amusment Games

Durante el juego

Si tú eres todo un experto en futbol americano se te va a hacer sencillo jugar, ya que, aunque las reglas sean distintas a las de un juego de verdad, son mucho más fáciles de comprender.

Tienes la opción de escoger a uno de los 31 equipos disponibles, basados en los que actualmente participan en las conferencias Americana y Nacional; claro, cada uno cuenta con características diferentes y en unos encontrarás una buena defensa, en otros buen manejo del balón y en otros el dominio total de los pases.

Tú como ofensivo tienes 27 estilos de jugadas, para pasar, correr y hacer jugadas reversibles y sólo tienes que escogerlas; cuando estás a la defensiva, sólo tienes nueve jugadas (obviamente sólo sirven para defender), las cuales pueden ser muy útiles para evitar un touch down del contrario.

Aunque casi todo el juego sale de lo convencional, también tiene elementos propios de un juego profesional real, ya que puedes hacer intercepciones, pases incompletos, detener atrás al mariscal de campo, safetys y más.

Una opción nueva es que ahora ya hay dos estilos de cámara para elegir el que más te guste y no sólo uno, como era costumbre; el Top View es la clásica toma desde arriba y que te permite tener una visión periférica y completa, de esta forma podrás anticiparte a las jugadas. La otra perspectiva es la iso, o sea, de tres cuartos, y esta sirve para que veas a los jugadores más cerca y con un ángulo más cómodo, que te permite realizar con más agilidad las jugadas.

Segunda opinión

Para todos que ya han jugado las anteriores versiones de NFL, ellas se quedarán defraudados con esta nueva versión en la cual Midway nos trae de nuevo a todos los equipos de la NFL, para disfrutar del deporte en extremo en nuestra casa. Hay claro que no puedo faltar las nuevas opciones para entrenar, y las nuevas jugadas para los equipos además de que los gráficos son gráficamente en lo particular me gusta que las animaciones de los cambiaron y se ven mejor en esta nueva versión (aunque extraño el humor de la animación de la versión anterior) tanto los nuevos como los gráficos.

Lo bueno es que...

Lo malo es que...

a fondo

¿Eres de los videojugadores que piensan que sólo hay juegos de héroes y monitos?, ¿te gustaría encontrar algo tan sencillo y divertido como el ancestral y siempre vigente Tetris?. Pues no busques más, porque muy pronto estará a tu alcance el Microsoft Puzzle Collection, y con él podrás poner a prueba tu habilidad mental y destreza.

Microsoft Puzzle Collection es un compendio de 6 divertidos y complicados juegos, en los que tendrás que buscar la manera de hacer la mayor cantidad de puntos posible.

Lo primero que tienes que hacer es escoger el idioma, puedes escoger entre 5 idiomas, (entre ellos el español por supuesto). Luego te vas al menú principal, en el que puedes configurar el juego de pendiendo como quieras jugar, puedes modificar el nivel, la dificultad, si quieres música, efectos, o bien regresar al menú principal.

Aunque aparentemente no resulta muy atractivo, este cartucho tiene ese toque que pocos juegos de puzzle tienen, ya que cada uno representa un reto diferente, y cada uno tiene su chiste, para que te sea más fácil darte cuenta te los vamos a explicar y presentar uno por uno:

Este puzzle está verdaderamente divertido, lo que tienes que hacer es encontrar una de las figuras móviles, puede ser una rana, una flor, un insecto, etc., el chiste es mover los dibujos de manera que queden como el ejemplo de la parte superior derecha, una vez que lo logres podrás pasar a ejemplos cada vez más complicados, tu puntaje dependerá del número de movimientos que realices para cada ejemplo.

En Jewel Chase, eres una mano, el chiste de este juego es buscar la manera de acceder a los lugares donde están las joyas, de preferencia (te da más puntos) busca y toma las joyas por pares, una vez que las encuentres todas podrás pasar al siguiente nivel y aumentar así la dificultad, para acceder a cuadros de diferente color del tuyo, busca los cuadros que son de varios colores, dependiendo del sentido de los mismos, puedes cambiar a otro color.

Este puzzle es un clásico, tiene un pequeño parecido con Tetris, lo que tienes que hacer aquí es simplemente hacer líneas horizontales o verticales, dependiendo de las piezas que uses y los colores que pongas es tu puntaje, si quieres más dificultad, puedes aumentar las piezas que te van a salir, esto es un arma de doble filo porque aunque puedes ver lo que viene, si se acumulan las piezas por salir del lado derecho y no las usas pierdes.

Compañía
Microsoft
Compatible
Clasificación
Desarrollado
Memoria
Megabits
Categoria
Puzzle
Lanzamiento
?

Este puzzle está buenísimo, el chiste es llenar los espacios de los cuadros con las bolitas que te van poniendo en la parte de arriba, lo que tú puedes hacer es acomodar el cuadro (girarlo) o mover la parte de donde caen las bolitas de izquierda a derecha, el chiste es que la bolita cae en el lugar en el que aparece, es decir, no la puedes mover, y si no la acomodas, se llena la parte de arriba y termina el juego.
La ventaja es que puedes cambiar de cuadro hasta llenar los cuatro que están en la parte de abajo, una vez que los llenes aumenta la dificultad y cambias de nivel.

Es un puzzle está muy raro pero divertido, lo que debes hacer es tocar 5 caritas de diferente color, y esperar a que aparezcan más mientras tocas las líneas del color de tu brocha, si lo haces bien acumularás puntos (las bolas verdes juntas hacen un bono) y corazones, los corazones te dan chance de equivocarte, porque si te equivocas de color, pierdes.

Además de ser muy simpático Microsoft Puzzle Collection es muy divertido, tiene un ligero toque de Lemmings, por una puerta empezarán a salir ratones de diferentes colores dependiendo del color o las combinaciones puedes hacer más puntos, hay unas "trampas" en las que puedes detener a los ratones para acomodarlos de manera a que se junten los ratones por colores y puedan escapar pasando por las flechas de salida, la verdad este es uno de los más divertidos, y si crees que suena muy sencillo prueba el nivel 20, nada más hay que rescatar 99 ratones.

A final de cuentas, este cartucho es la medicina perfecta contra el aburrimiento, además nos trae un recuerdo especial porque en el pasado E3 vimos miles de juegos para el GBC, tantos, que hasta en el Stand de Microsoft encontramos un juego, nada más nos faltó ver uno en el stand de Sony... en fin, si lo que necesitas es cambiar de aires en lo que a videojuegos se refiere, o quieres poner a trabajar tu agilidad mental, no le hagas el feo a este excelente cartucho.

Segunda opinión

La gran variedad de diferentes tipos de juegos son una gran opción para todos los adictos al Game Boy Color que lo llevan a todas partes, en el metro, al doctor, y que nunca pueden terminar un juego porque se les olvida en lo que estaban.
Justamente para ellos, Microsoft ideó este paquete con sus mejores títulos súper quitatiempo que simplemente se han creado para el sano entretenimiento.
Como comentario particular, me quedé totalmente asombrado al ver que el gigante de la industria de la computación se uniera a Nintendo, por lo que no podía quedar mal ante el gran auditorio del sistema portátil más grande de todos los tiempos (no sólo gracias a que es el que más tiempo ha durado en el mercado, si no porque simplemente los licenciataros han sabido dar su mejor esfuerzo.

Conejo

Lo bueno es que...

Siguen programando juegos como éste.
El game play es muy bueno y original.
De verdad te pone a pensar.

Lo malo es que...

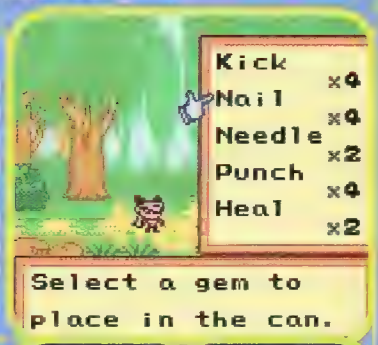
Muy poca gente disfruta de estos títulos.
No hay una lista de récords.
No le han puesto fecha de salida.

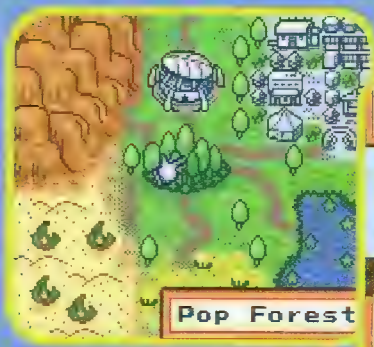
Previo

Parece que la fiebre por las criaturas pokémonas sigue vigente en su apogeo, y Agetec no tarda en lanzarse con nueva propuesta para el GBC. Vamos a ver de qué se trata.

¿Qué pasaría si juntaras ingredientes tan exitosos como Pokémon y Tamagotchi, le agregaras simpáticos y cromáticos contenidos, le llenaras de color y le sumaras una mascotita genuina? ¡Pues tendrías algo como Lil' Monsters, ya que todas las cosas antes mencionadas están fusionadas en algo que parece a simple vista muy... original!

La historia es la siguiente: un hijo de humanos perdió bosque y se encuentra con Hot Joe, un pequeñín que se topa con uno de los monstruos que acaba de ser vencido por el hermano de Hot Joe, él recupera a su bote mágico y darle vida a un nuevo monstruo con una de las gemas que tienes, cada gema da vida a uno diferente, así tu podrás escoger entre cuatro gemas y comenzar tu aventura.





En Lil' Monster lo más importante es cuidar a tu criatura, el origen de estos personajes es realmente diferente, ya que un hijo de Poseidón te dan el ya mencionado bote mágico, (en otra etapa del juego es el manejo de las gemas). Una vez que tengas tu criatura, podrás invertir dentro de un mes, tu misión es recorrer todos los lugares posibles para encontrar la gema que guarda la energía de las estrellas, y por supuesto hacer de tus monstruos los más poderosos para poder llegar al Battle Arena y actuar con tus monstruos en las categorías de más alto poder.

Durante tu viaje recorrerás lugares como Moc Lake, Pin Desert, Mt. Coral, Wip Forest, Tan Field, o la misma Battle Arena, siempre en busca de frutas y gemas para darle más fuerza a tu monstruo, y aquí viene lo serio que tiene que ver con los semaphoros, entrar a tu monstruo revelar que llevarás de amor, dolor de cuerpo y explosión de cólera, porque si se pasa se puede ser vencido antes y poco más si está muy flaco es débil y vulnerable. Los ítems y la comida los encontrarás buscando en los lugares a donde vas y en caso de que ya tengas algo de dinero, puedes ir a un lugar que se llama Canal Town donde puedes comprar todo lo necesario para tu monstruo o bien vender tus gemas para tener más dinero y comprarlas más caras.

Las batallas pueden darse en cualquier lugar y en cualquier momento, pero para que se den, tienes que apostar una gema, si ganas conservarás la tuya y obtendrás la de tu rival y si pierdes, tu monstruo volverá a tus gemas, y tendrás que invertir otra, pero sólo de las que tienes en su deck. El deck está formado por diferentes gemas y son las que puedes usar, o las que puedes ganar, a lo mejor te suena medio complicado esto del deck pero, la manera más fácil de entenderlo es ir a Olive Town y hablar con el Samurai, él te dará toda la ayuda que necesites al respecto.

Compañía
AGETEC

Compatible con

Accesorio

Clasificación

Desarrollado por
KIDS

Memoria
15 MEGAS

Categoría
RPG

Lanzamiento
Octubre 2K

SAT KARTAR ENTERPRISES

Nintendo

Todo esto y más... próximamente en tu ciudad.

HOME ENTERTAINMENT DISTRIBUTION

SAT KARTAR ENTERPRISES

Veracruz, Yucatán, Oaxaca, Mérida, Tabasco, Chiapas y Campeche.

NUEVO DISTRIBUIDOR AUTORIZADO POR GAMELA MEXICO PARA EL SURESTE DE LA REPUBLICA MEXICANA.

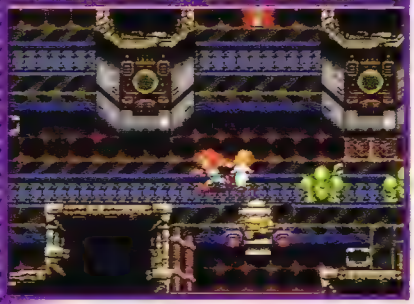
NINTENDO 64

GAME BOY COLOR

CHRONO TRIGGER

Después de que llegas al futuro, llegas a Arris Dome, Pasas el Lab 32 y llegas a Proto Dome, arreglas el robot y te dice que vayan a Factory, ¿Qué hago? No puedo pasar de la Fábrica. Por favor díganme qué debo hacer ahí. *Octavio Navarro*

¿Cómo puedo quitar el segundo barril en el nivel Factory en Chrono Trigger?, ya que intenté sacarlo con la misma grúa con la que saco el primero y ésta no reacciona. *Damián Gonzalo Rivas*



Después de que Robo se reúna contigo y llegues a la fábrica, baja en el elevador de la derecha y baja las escaleras hasta que llegues a la banda sinfín que lleva unos robots, pasa con cuidado después de que pasen dos robots juntos (si dejas que te toquen, deberás pelear un par de veces, esto te ayuda a hacer experiencia).

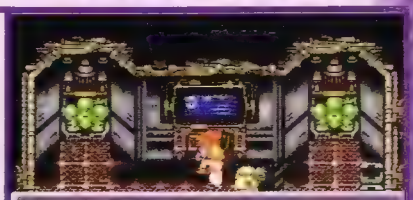
Ahora llega a esta terminal para que conozcas los códigos que se usan en la fábrica.

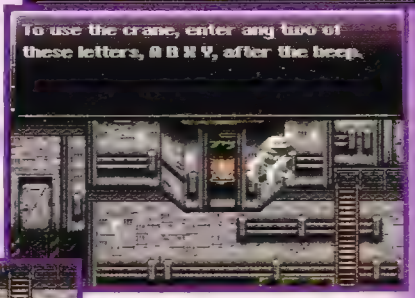
En el siguiente cuarto podrás operar la grúa, recuerda los códigos que obtuviste en la computadora: Presiona primero

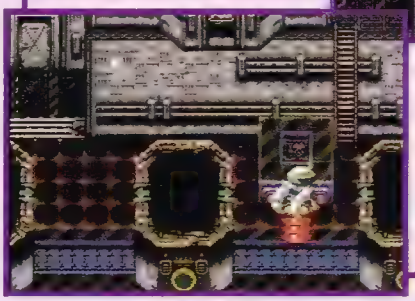
X , A

para quitar el primer barril y luego

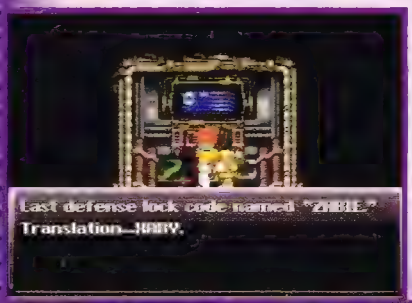
B , B







para quitar el segundo (debes caminar hacia atrás un paso y regresar a la cabina para que te pidan el segundo código).

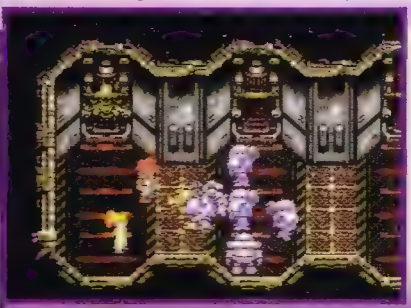


Sal de la cabina, baja las escaleras y dirígete a la puerta que está a la izquierda para que encuentres otra terminal que te da el siguiente código. Regresa al piso inicial y toma el elevador de la izquierda. para que llegues a otra terminal, derrota a los enemigos y abre la compuerta desde la computadora, baja por ahí y elimina a los enemigos que salen. Llega a otra terminal y Robo desconectará los lásers, ahora toma el elevador hacia abajo.

Cuando llegues a otra computadora, introduce el último código:

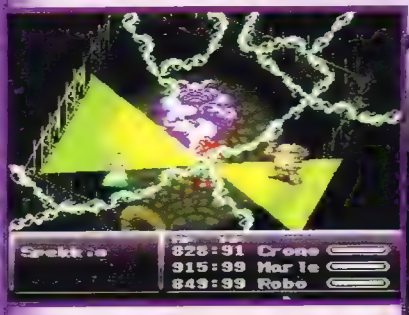
X , A , B , Y

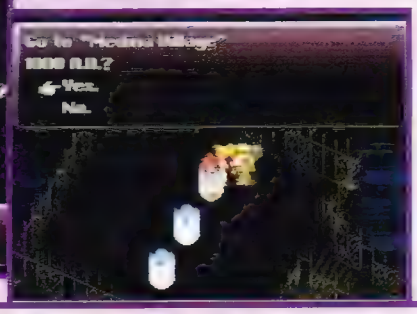
(debes hacerlo un poco despacio). Ahora podrás activar el poder, pero no será fácil salir pues sus amigos de Robo querrán acabar con ustedes, debes derrotarlos a todos para escapar; no te preocupes por Robo, Lucca lo reparará y podrán continuar su viaje, aunque con una parada inesperada...



¿Cómo puedo salir de End of Time en el juego de Chrono Trigger la primera vez que llegas, justo después de agarrar a ROBO? *Angel Arturo Cisneros*

Esto no es tan complicado como parece, primero debes hablar con el viejito que está ahí para que te exlique que no pueden viajar más de tres al mismo tiempo. Ahora entra en la puerta de la derecha para que Spekkio te enseñe a usar magia (debes llevar a cada uno de los personajes para que aprendan a usar magia, cada vez que tengas un nuevo miembro en tu equipo, llévalo con Spekkio para que use su magia). Después de esto, regresa a 1000 A.D. por medio del pilar de luz de la derecha.





¿Cómo acabo con Magus? Ya le intenté de todo pero golpea duro y muy seguido, sé que se necesita la espada Masamune para dañarlo pero es insuficiente, ¿cómo le hago, se necesita estar en un cierto tiempo, lugar o estrategia? *Angel Bazaldua*

Este es uno de los enemigos más difíciles del juego por su manera de atacar, pero te vamos a decir la técnica para que puedas vencerlo y sigas avazando.
En realidad, la Masamune no le causa un gran daño, sino que cuando lo golpeas con ella, su defensa baja considerablemente. Chéca cuánto daño le causas cuando lo atacas normalmente, pero si primero usas cualquier ataque de Frog que use la Masamune y luego cualquier ataque, ahora sí lo lastimarás muy fuerte.

Ahora bien, Magus cambia la defensa según la magia con la que te ataque, es decir, si él usa un ataque de hielo, usa únicamente poderes de hielo para atacarlo. Así hasta que cambie nuevamente la barrera, fíjate en lo que dice, es justamente la magia que le hace daño.

MUSEO

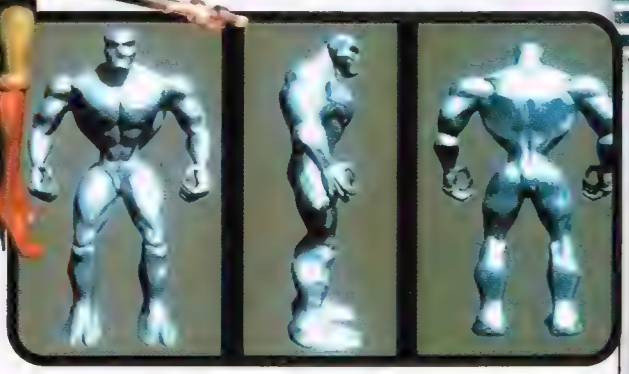
En esta ocasión vamos a hablar sobre un juego que revolucionó no sólo el género de peleas, sino toda la industria de los videojuegos. Primero recordemos un poco el juego de NES G.I. Joe, al final de este juego, había un mensaje de Ken Lobb felicitándote por terminar el juego y mencionando que está trabajando en el mayor reto para los videojugadores. Tiempo después, supimos sobre el nuevo sistema de Nintendo el cual tenía el nombre de Project Reality; después supimos que cambió de nombre a Nintendo Ultra 64. Este nuevo sistema trabajaba con equipos Silicon Graphics que creaban un elemento dentro de un "mundo" dentro de la computadora, es decir, un cubo podía ser manipulado de muchas maneras y ser visto desde cualquier ángulo dentro de dicho "mundo"; también podía tener texturas diferentes que a su vez, proyectaban reflejos, efectos y otras cosas. Las fuentes de luz también eran un detalle muy padre puesto que dependiendo del lugar de la luz, era la proyección de la sombra.

Mientras seguían trabajando en el NU64, Rare usó las Silicon Graphics para crear un juego muy novedoso para el SNES: Donkey Kong Country. En este juegazo manejabas a un nuevo DK que debía recuperar sus bananas; todo se llevaba a cabo en mundos en 2D con gráficas en 3D y ambientes muy realistas. Este fue el primer título en ocupar este tipo de gráficas y dio la experiencia necesaria para crear los juegos que le siguieron.

Cuando el NU64 estuvo listo para mostrarse en Arcadia, se lanzaron dos títulos: Cruisin' USA y Killer Instinct, demostrando un despliegue de gráficas, música y elementos en pantalla nunca antes vistos, ni siquiera en DKC. Killer Instinct fue el juego que disparó una nueva era en la industria, con gráficas sorprendentes nunca antes vistas.

BRUTE FORCE

Brute Force (Fuerza Bruta) era el nombre inicial de Killer Instinct; tenía un par de detalles que no llegaron a la versión final, aunque el modo de juego era bastante similar. Otro detalle es el cambio de los nombres de los personajes; muchos sabemos que Cinder originalmente se iba a llamar "Magma" o "Meltdown", pero, ¿sabiás que Riptor se llamaba "Toxin" inicialmente? También Spinal iba a ser conocido como "Argo" y Sabrewulf como "Werewolf" o "Newton". Para finalizar, Glacius iba a tener un "look" más humanoide, con una expresión más seria y el primer personaje femenino era una chica llamada "Roxy Rave" que iba a traer un bastón para atacar, después se cambió por la B. Orchid que todos conocemos.



CHEATS

Para jugar con Eyedol en KI de SNES, elige a Cinder y en la pantalla de Vs. presiona y mantén Derecha y ejecuta la secuencia: L, R, X, B, Y, A (debes ejecutar el cheat cada pelea).

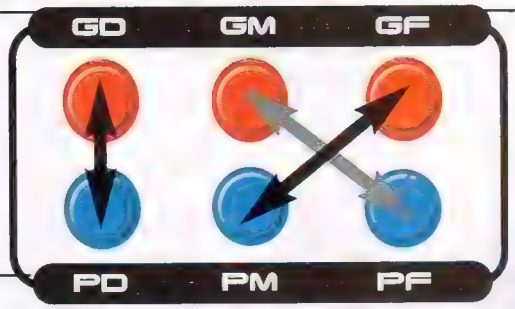
En KI de GB, selecciona a cualquier personaje y en la pantalla de Vs. presiona y mantén Derecha e introduce la secuencia: Select, Start, B, A.

Para controlar a Gargos en KIG de N64 deja que corra la presentación de los personajes y presiona en secuencia: Z, A, R, Z, A, B.

La Historia de Killer Instinct

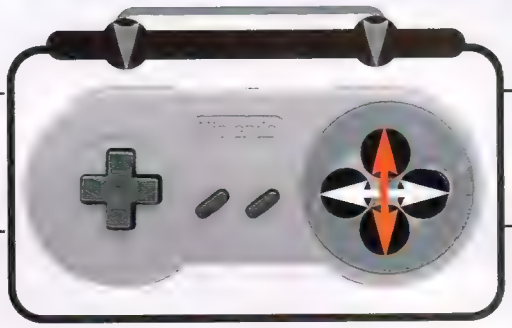
Hace mucho tiempo, la tierra estaba en constantes guerras libradas por los ejércitos de los dos Señores de la Guerra; cada uno buscaba la dominación del mundo y la única manera era eliminar al otro señor de la guerra. Las batallas fueron tan brutales que la tierra estuvo a punto de ser destruída, entonces llegó un hechicero y encerró a los dos guerreros en el Limbo, la tierra estuvo segura, por el momento... Miles de años después, en un futuro no muy lejano a nuestra era, el mundo está en caos otra vez; mega corporaciones alrededor del mundo luchan entre sí para dominar el planeta.
Una corporación de nombre Ultratech sobresale de entre todas, cada año lleva a cabo un torneo que usa para cubrir sus negocios sucios y probar nuevas armas que le sirvan para su propósito.
Los científicos de Ultratech han logrado construir una máquina que ha conseguido liberar a uno de los señores de la guerra de su prisión; además de que los participantes de este año tienen un par de motivos diferentes para ganar (y sobrevivir). Así que este año parece que las cosas serán diferentes...

La Regla del Combo



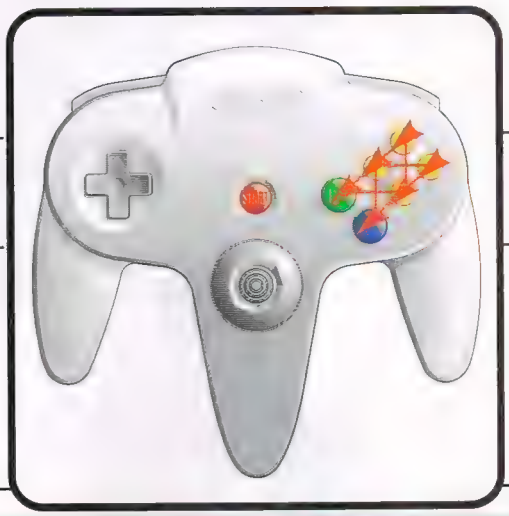
Como ya te habíamos comentado, Killer Instinct introdujo una nueva manera de hacer los combos, posteriormente muchos juegos imitaron estas reglas pero las manejan como secuencias predispuestas. En KI siempre debías de tener en cuenta que cuando iniciabas un combo saltando debías seguir las reglas, que variaban un poco cuando los combos se realizaban con "openers" desde el suelo.

En KI de Arcadia la regla del Auto-doble saltando, seguía el primer diagrama, por ejemplo: Si le caías a un oponente con golpe medio, debías usar la patada fuerte y viceversa.



Para el SNES se mantuvo la misma base, de hecho era un poco más fácil pues Y, X, B y A marcaban una cruz más simple; mientras L y R completaban la sencillez del auto-doble, pues sólo usabas los dedos índices.

Cuando salió KI2 de arcadia, los auto-dobles se seguían según la intensidad del golpe, esto daba un margen de posibilidades más amplio para lograr diferentes combos. Por ejemplo: Si golpeabas con golpe fuerte, podías seguir con golpe o patada media, si era con patada (o golpe) media, podías seguir con cualquier débil y si empezabas con un ataque débil, podías seguir con cualquier fuerte.



Esta regla no cambió para KIG, la acomodación de los botones no creó confusiones, dado que tienen el mismo orden que en Arcadia.

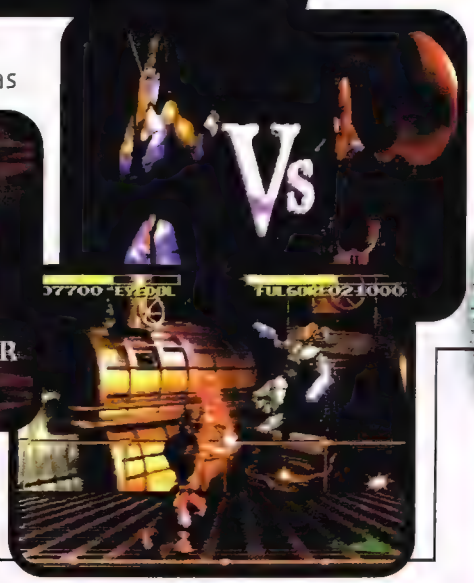
Cabe mencionar que si no seguías las reglas en KI, no te contaban como combos, aún si los golpes eran seguidos. Esto se corrigió en KI2 y KIG llamándolos "Combos Manuales", porque se hacían según el método tradicional de los juegos de peleas. También se conseguían ciertos combos irrompibles si no seguías las reglas, pero eran muy difíciles de ejecutar.

Killer Instinct Arcadia (1994)

Como ya te hemos comentado, Killer Instinct revolucionó todo lo conocido; sus gráficas fueron totalmente sorprendentes, la música variaba en estilos de Rock y Clásica, pero más que nada, la jugabilidad le dió un toque más técnico a las peleas. Lo más notorio fue la introducción de los combos, normalmente en cualquier juego debías empezar un combo saltando, luego seguirlo de uno o dos ataques y un movimiento especial. En KI debías seguir una serie de reglas para los combos: Primero un ataque, ya sea saltando, un ataque (auto-doble), un movimiento para unir el combo y un poder que te da más golpes. Esto suena complicado pero no lo era, los movimientos eran comunes con los demás juegos de peleas y sólo necesitabas un poco de práctica para acostumbrarte. Lamentablemente los valores de los ataques no estaban muy bien y era muy fácil "trabar" a los enemigos, por lo que salieron varias revisiones pero en todas habían cosas que fallaron. Aún así, es todavía muy agradable jugar KI por sus animaciones e increíbles efectos visuales.

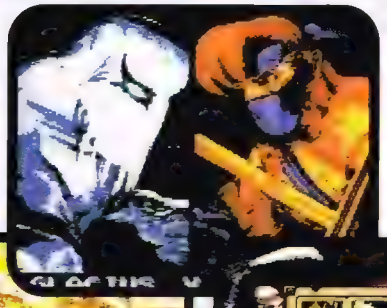
Killer Instinct SNES (1995)

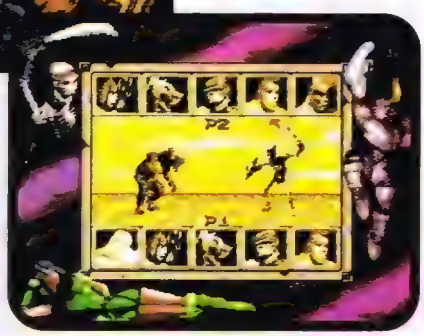
Aunque estaba planeado que con la salida del Nintendo 64 (en efecto, cambió el nombre al final), saliera un nuevo KI con cosas nuevas, Nintendo sorprendió a todos los videojugadores al lanzar KI para el SNES.
Con todos los personajes, movimientos, poderes y finales, KI de SNES fue uno de los mejores juegos de peleas para el sistema; también tuvo mejoras en relación a la Arcadia como la opción de práctica, versus y la movilidad de los personajes.
Cabe mencionar que se lanzó al principio con un CD con la música del juego en versiones "Arrange" y claro, debías comprarlo con un distribuidor autorizado.



Killer Instinct GB (1995)

Increíblemente, Nintendo también adaptó el KI para el Game Boy. Las cosas malas son que Cinder y Riptor no fueron incluídos en esta versión, no hay caídas de los edificios y que los personajes sólo tenían un movimiento No Mercy y Humiliation; fuera de eso, era una muy buena adaptación pues contaba con modos de 1P, Vs y Practice, además de que los personajes que sí llegaron tienen todos sus movimientos y poderes.

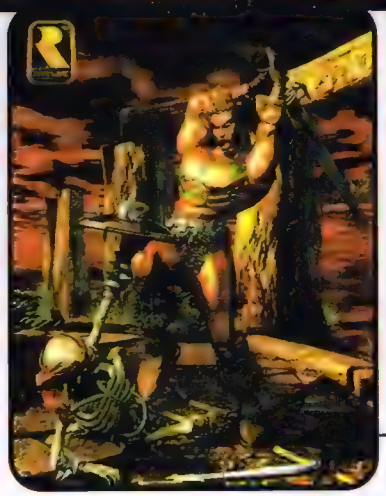




La regla del combo se hizo más sencilla por los dos botones pero la intensidad del ataques dependía de cómo presionaras el botón, lo que hacía que a veces tuvieras un poco de confusión. Como fue compatible con el Super Game Boy, le pusieron un marco muy padre además de que los colores los manejaron muy bien, especialmente en la pantalla de Vs.

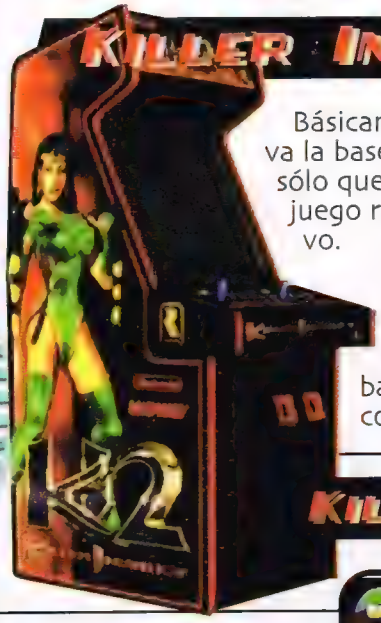
La Historia de Killer Instinct 2 y Gold

Después de los eventos de Killer Instinct, las cosas quedaron así: Fulgore fue destruído por Jago, su hermana B. Orchid eliminó a Eyedol, Thunder (de alguna manera) eliminó a Spinal, Glacius terminó con Cinder y Sabrewulf no obtuvo cura para su mal. Cuando todo parecía haber acabado, se abrió un portal del Limbo para reclamar el alma de Eyedol, en ese momento su archinémesis Gargos aprovechó la oportunidad para escapar de su prisión.



Los científicos de Ultratech trataron de usar su máquina abre-portales para detener a Gargos, pero se hizo un caos y todo el edificio de Ultratech junto con todos los sobrevivientes fueron arrastrados en un portal que los llevó 2000 años al pasado. Ahora, con nuevos contrincantes y un nuevo señor de la guerra que derrotar, el torneo se volvió aún más violento.

Killer Instinct 2 Arcade (1996)



Básicamente, KI2 conserva la base del primer KI, sólo que aquí el modo de juego resulta más agresivo.

Los poderes eran en su mayoría ofensivos, los combos se marcaban tanto automáticos (con la regla del combo) como manuales (con el método tradicional).

Las gráficas resultaron mucho más impresionantes y los escenarios tienen más interacción entre sí y más colorido, se extrañaba un poco más el toque obscuro del primer KI, pero no dejaba de ser muy padre. Una de las cosas más notorias e impresionantes es la introducción de los súper movimientos, súper linkers y Ultimates antes de ser eliminados.

Killer Instinct Gold N64 (1996)

Para muchos videojugadores, esta es la mejor versión de Killer Instinct que se haya desarrollado. Como una fiel adaptación del KI2 de arcadia, Killer Instinct Gold mantiene todos los personajes, movimientos, poderes y elementos que hicieron grande al KI2. Claro está que en la versión casera hay nuevas opciones que lo mejoran bastante como la opción de práctica, modos de Vs., de torneo, de torneo de eliminación (aquí debías eliminar con un Ultimate o Ultra a los contrincantes para ganar); pero la mejor es el modo de entrenamiento donde te enseñan a usar tus poderes, auto-dobles, counters y todo lo que debes saber para dominar a tu personaje, con diferentes grados de dificultad y calificación de cada entrenamiento. En resumen, una gran adaptación que llevó el concepto al límite.

Killer Instinct fue un juego más técnico que los demás del género, aunque no estaría mal una secuela con todos los personajes o con equipos, si sólo queda en KIG, no hay problema si no continúa; es bastante bueno y la historia no te deja "esperando algo más", como en otros títulos.

BLUES BROTHERS 2000

Compañía

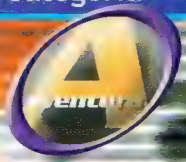
Compatible

Clasificación

Desarrollado

Memoria

Categoria



Lanzamiento

Si tuviste la oportunidad de ver la película de los "Hermanos Caradura" (1980), seguramente el título de este juego te parecerá familiar, si no, prepárate, porque los hermanos Jake y Elwood Blues están de regreso para demostrar nuevamente que no se necesita tener aspecto de ángel para hacer el bien.

Pues bien, con motivo del pasado estreno de la segunda parte de la saga de los Blues Brothers, Titus preparó este título para el N64, y al parecer, y según nuestra muy particular apreciación, parece ser que rebasó por mucho el éxito de la película, veamos por qué...

Aún cuando está basado en la historia original, en este cartucho encontrarás mezclados tópicos que rayan entre la fantasía y la realidad, en lugares muy divertidos y llenos de detalles que ambientan el juego de maravilla.

La historia empieza con Elwood en la prisión, su misión (y la tuya) es salir para reunir a la banda original, (entre los miembros de la banda está tu hermano Jake) y a un nuevo miembro, que para variar está perdido y hay que encontrarlo.

Hay cuatro stages principales, en cada uno de ellos deberás encontrar llaves y objetos diversos; conforme encuentres llaves te toparás con las notas musicales que te permitirán finalmente terminar el stage y acceder al otro.

Dentro de cada stage tendrás que salir avante de un muy buen número de puzzles, muy variados y divertidos por cierto, de su resolución puede depender en algunos casos tu avance y en otros la posibilidad de encontrar una nueva nota musical oculta.

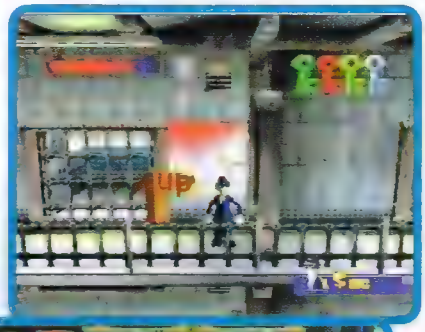
Uno de los puntos a favor de este juego es que te acostumbras a buscar y revisar todas las cosas que forman parte de los escenarios, ¡nunca sabes lo que te vas a encontrar!, puedes por ejemplo, encontrar un bote de basura que te ayuda a saltar más alto, o puedes encontrarte con una toma de agua para bomberos y... mejor averígualo tú. Lo importante es que pongas mucha atención en todo lo que hay porque a veces en lo menos pensado está la solución o el accesorio que necesitas para seguir avanzado.

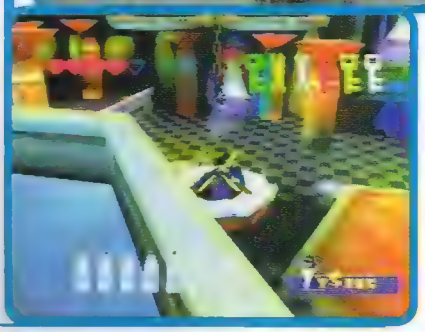
Otro detalle impresionante de este juego, es el uso de las cámaras, definitivamente hay mejores juegos en ese rubro, (Mario 64, Banjo Kazooie, etc.) pero Blues Brothers 2000, tiene una propuesta muy decorosa en cuanto a lo que esto se refiere, y si mencionamos que una buena parte de los escenarios necesitan un excelente uso de cámaras, nos encontraremos con que este título cumple muy satisfactoriamente las necesidades de cualquier videojugador, para acoplarse y usar de manera sencilla la visión del juego.

Las tomas son las que ya conoces, pero cabe mencionar que hay algunas que sin ser nuevas, tienen usos más prácticos que las que estamos acostumbrados, como zooms con profundidad y vistas periféricas que te permiten ver sin problema, gran parte del stage. Finalmente y en cuanto a lo que a vistas se refiere, échale un ojo a la foto en la que Elwood está en el balcón, estos detalles nos gustaron mucho porque puedes sentir el vértigo que provoca la altura, y eso le da un plus muy valioso al juego en general.

En cada stage hay lugares en los que te encontrarás con maestros de baile, ellos te pondrán a prueba para medir tu capacidad para llevar el ritmo, a pesar de su sencillez, estos ejercicios resultan muy divertidos, y no te confíes, el hacer bien las coreografías tendrá recompenzas o buenos regaños.

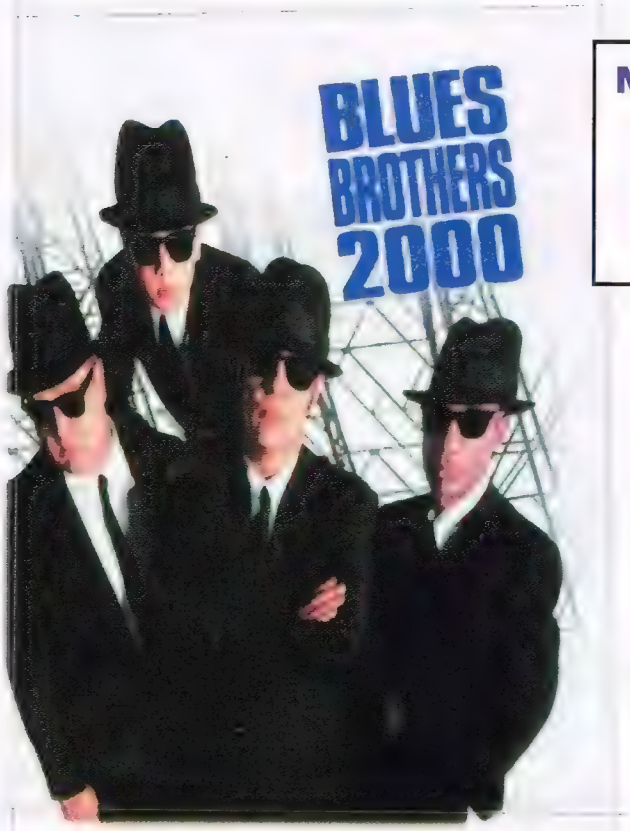
Luego de resolver la mayoría de lo puzzles y una vez que encuentres todas las notas, te encontrarás al jefe de cada stage, lo más divertido es que con cada uno tienes que intentar un método diferente de ataque, y distinto a otros juegos, una vez que los venzas podrás avanzar, recuperar instrumentos y encontrar a los miembros de la banda.





Además del modo Story Mode, de donde se desprende todo lo que ya te mencionamos está el modo Multiplayer, en donde podrás medir tus capacidades rítmicas hasta con cuatro jugadores simultáneos, en este modo puedes escoger entre cuatro personajes diferentes. Aunque aparentemente parece muy sencillo, el chiste de este modo es tener ritmo y seguir las secuencias que te van indicando, aquel que logre hacer la secuencia indicada con la menor cantidad de errores posibles será el ganador.

A pesar de que sólo podremos disfrutar de este título a la renta, definitivamente Blues Brothers 2000 es un juego al que bien merece la pena darle una oportunidad, gráficamente se nota mucho el esfuerzo de Player One, (en general todo lo gráfico está muy bien), la movilidad también es buena, aunque hay que reconocer que algunas veces se torna complicado por el uso de las cámaras, pero no es nada que no puedas resolver con un poco de práctica, el game play es bueno y la música también está muy bien, cabe mencionar que varios temas originales del soundtrack de la película están incluídos como "arranges".



NINTENDO 64

Entonces bien, si te gusta el jazz, conoces a los Blues Brothers originales, tuviste la oportunidad de ver la película Blues Brothers 2000, o simplemente tienes ganas de un cartucho con mucha diversión y ritmo, definitivamente el soul de los Blues Brothers es para tí.

Segunda opinión

Después de haber visto Superman y Hércules, sinceramente muchos de nosotros pensamos que Blues Brothers sería parecido, ya que los lanzó la misma compañía, pero al parecer los programadores le echaron muchas ganas a este título en particular y la verdad nos gustó, aunque en algunos momentos le falta un poco de acción, pero la verdad la atracción de este título es la cantidad de notas musicales escondidas durante todo el juego (que agarrarlas todas es el chiste), los escenarios están bien diseñados además de que el personaje principal cuenta con varios movimientos para golpear a tus enemigos (más o menos como en Mario 64), por lo que tiene más variedad que los títulos que mencionamos al principio.

En general es un buen juego, en comparación con los demás lanzados por Titus, este es el mejor juego que ha lanzado (junto con Xena) para el N64, tal vez lo único que le faltó es cambiarle la música a la hora del baile, pero de todas maneras está bueno y muy variado. Y por juegos como éste, la verdad nos preguntamos ¿Qué pasa con Titus? A veces le atina y a veces no...

Ewewo

Lo bueno es que...

-Los Blues Brothers [illegible] regreso en un juego que [illegible] personalidades de manera perfecta.
-La música ambienta el juego de maravilla.
-Es de Titus y no aparece Superman.

Lo malo es que...

-Sólo saldrá para la renta.
-Es bueno, pero un poco corto.

Lo memorable es...

-La actuación de John Belushi (1949-1982) en la película original.

THE LEGEND OF
ZELDA
MAJORA'S MASK™
La aventura épica
más emocionante
de todos los tiempos
NINTENDO 64
Only For
EXPANSION PAK
REQUIRED
E
En la compra de tu cartucho
ZELDA
llévate totalmente GRATIS un set con 3 figuras
de colección y de EDICIÓN LIMITADA.
Bajo Licencia Autorizada de
Gamela México, S.A. de C.V.
NINTENDO 64

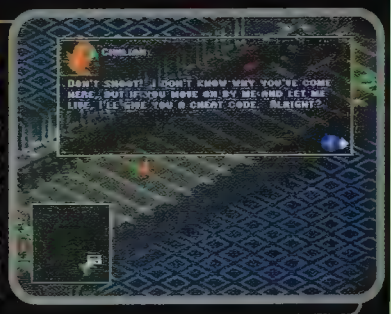
S.O.S. STARCRAFT

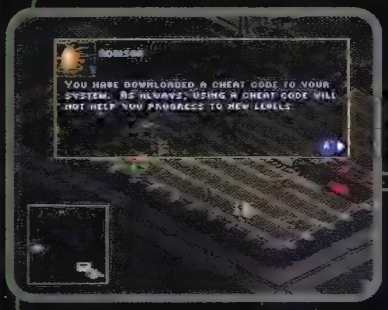
STARCRAFT 64

Para poder usar los cheats debes de hacer ciertas acciones durante el juego. Una vez que veas un letrero que te indica el cheat que abriste, podrás darlo de alta en el menú Cheats con el botón A. A continuación se pondrá el episodio, número y nombre de misión en la que tienes que realizar la acción que corresponde.

Unlock all upgrades Episodio 1, Terran Misión 4, The Jacobs Installation

Aquí debes de ser rápido. Al iniciar la misión debes de ir hacia arriba y doblar a la izquierda, encontrarás un camino que te llevará más arriba y a la derecha, encontrarás un cuarto en el que debes de ignorar a los enemigos y en el que verás a un civil con uniforme naranja, dirígete hacia él y te pedirá que no lo lastimes, déjalo en ese cuarto. Regresa al cuarto en el que están unos Goliaths y el civil te dará el cheat. Si te tardas en hacer esto, el civil no pedirá clemencia y tendrás que repetir todo.





Unlock all research Episodio 2, Zerg Misión 5, The Amerigo

Has que Kerrigan camine al lado izquierdo de la celda que tiene a los animales presos.

Tech Tree Cheat Episodio 3, Protoss Misión 6, Into the Darkness

Ve a la derecha y baja hasta el área libre que ahí se encuentra, ve a la izquierda de ese lugar y camina hasta el final del camino para que aparezca un mensaje que dice "Sacred Ground". Espera cerca de 20 segundos y listo.

Invinsible Units

Termina los tres primeros episodios.

Turn off fog of war. Episodio 4, Protoss Misión 3, Legacy of Xel'Naga

Captura la bandera que se encuentra en el norte de tu base inicial. Se encuentra en una isla y debes de tomarla con una unidad terrestre, pero no tardes porque desaparece.

Extra minerals and gas Episodio 5, Terran Misión 7, Patriot's Blood

Rodea al animal que parece oso y que se encuentra en la parte media superior del mapa, bastará con que metas a tus soldados al cuarto de este solitario animal. Al hacerlo podrás dar de alta el cheat y si quieres más minerales y gas, vuelve a activarlo en el menú de cheats.

Faster Building cheat Episodio 6, Zerg Misión 1, Vile Disruption

Encontrarás un Hive en la parte derecha superior de la pantalla. Manda alguna unidad a revisar la zona que se encuentra abajo y a la derecha de ese Hive hasta que encuentre un data disk y tómalo.

Unlimited mana

Este es un poco tardado, nada más tienes que terminar las 56 misiones.

Armas alternadas

¿Nunca te has preguntado por qué James Bond, cuando usa un arma doble, usa dos iguales, siendo que, teniendo tantas armas, puede usar una y una?
Te tenemos un truco para que puedas manejar dos armas distintas durante el juego; este truco es muy efectivo e interesante. Te puede servir, por ejemplo, para atacar con granadas en una mano y una pistola en la otra.

Para empezar debes tener el cheat de todas las armas y también el de todas las balas posibles (que publicamos en el número de septiembre); ahora sigue paso a paso estas instrucciones. Primero vas a tener que ocupar dos armas iguales; de ahí dispara pero sólo con una de las dos armas (o sea, presiona una sóla vez y sin dejar apretado, el botón Z) y, ya que disparas, tienes que oprimir el botón para recargar el cartucho (B). En ese momento se baja el arma y justo cuando está abajo (cuando no se ve), tienes que apretar el botón que sirve para cambiar el arma (A), oprimir de nuevo (B) y disparar (todo esto hazlo lo más rápido que puedas). En ese instante te darás cuenta que tienes un arma en una mano y en la otra, el arma que le sigue (por ejemplo, en la derecha puedes tener los Thowing Knives y en la izquierda una PP7). Este súper truco te puede servir cuando tienes muchos enemigos a tu lado y no te das abasto.

Truco enviado por: Felix Ernesto Orduz Grimaldo

Pokémon ¡Atrápalos ya!™

Increíble Cofre

Incluye el video "El Misterio de Pokemópolis" y además: 1 paquete de Palomitas Jumbo, 1 paquete de fruit rolls, 1 chupipack de Milkyway, 2 pases para Divertido y La Guía del Coleccionista de Pokémon

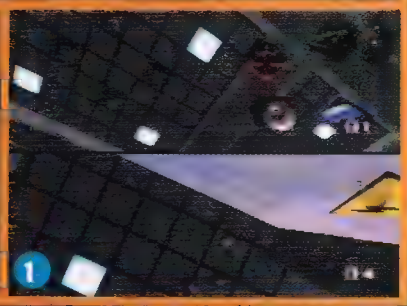
¡Forma tu colección de Videos!

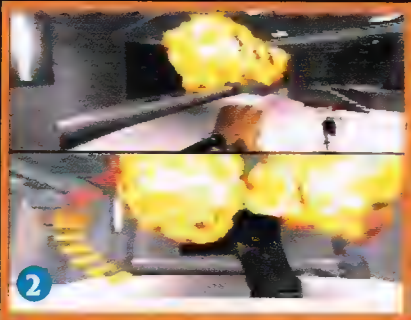
©1995, 1996, 1998 Nintendo, CREATURES, GAME FREAK, TM & ® are trademarks of Nintendo. © 2000 Nintendo.

Remote Mines suspendidas en el aire.

Aparentemente en este juego, las Remote Mines sólo se pueden colocar en las paredes, en los techos o en los pisos, pero ¿te gustaría colocarlas en donde quisieras? Pues con este truco hasta las puedes dejar suspendidas en el aire y causar el mismo daño. Para hacerlo, sigue las siguientes instrucciones:

Tienes que poner el juego en Multiplayer; ahí debes escoger como armas las Remote Mines y elegir el escenario de Bunker. Cuando ya estés dentro del juego, tienes que tomar las minas y dirigirte a la sala principal donde vas a ver dos grupos de cuatro monitores en el techo, sujetados por unas bases metálicas; colócate justo debajo de un grupo, selecciona las Remote Mines y pon una mina en cada monitor y la quinta ponla en el centro de las bases; repite la operación con el otro grupo. En total tienes que poner diez minas. (1)





Una vez que hayas hecho esto, házlas explotar (2). Ahora recolecta más minas y, si seguiste al pie de la letra las instrucciones, en lugar de aventar las minas, las dejarás suspendidas en el aire (3). Seguramente con este excelente bug, las batallas serán más difíciles y emocionantes.

Nota: Este truco se desactiva cuando vuelves a jugar en Multiplayer en esta misión solamente, así que deberás hacerlo de nuevo.

Truco enviado por:
Héctor Rodrigo Gutiérrez Méndez. México, D.F.

Super Mario 64

¿70 Estrellas? ¡Para qué!

Super Mario 64 se puede terminar con menos de 70 estrellas... ésta no te la sabías, ¿verdad? Sigue estos sencillos pasos y podrás hacerlo.

1. Consigue 50 estrellas y la segunda llave para que puedas llegar a la última área del castillo.
2. Dirígete a la última escena de Bowser... como normalmente ocurre, en la puerta te pedirán 70 estrellas, pero te dejarán pasar, sin embargo, las escaleras son infinitas.
3. Colócate de espaldas y realiza el salto de longitud (corre un poco, presiona Z y de inmediato A) hacia la c ámara, pero haz es Stick hacia arriba para que el salto te empuje hacia atrás. Mientras vas en el aire, deja presionado el botón Z y el Stick hacia arriba, mientras presionas el botón A rápida y repetidamente. De esta forma, Mario hará saltos de longitud rápidos y cortos, pero retrocediendo de espaldas. Si lo hiciste bien, llegará un momento en que la cámara se descontrola y ¡ya está! Habrás llegado a la parte de arriba sin problemas. Ahora entra en el pozo, acaba la escena, elimina a Bowser y habrás terminado el juego con menos de 70 estrellas. Hay veces en las que en lugar de que el pozo te envíe a la escena final, te manda a otra escena al azar, pero esto ocurre muy pocas veces (¡Super Mega Ultra Truco!).

Llega a las escaleras infinitas y haz saltos de longitud, pero de espaldas y hacia atrás, dejando Z presionado y presionando A rápidamente.

Si lo haces bien, llegarás hasta arriba... con menos de 70 estrellas.

Super Truco enviado por: José Angel Ruíz Villareal y Dante Iván Ruíz V. Allende, Nuevo León

AGRADECEMOS A:

ABEL PELAYO MAGAÑA
ABEL PELCASTRE ROMERO
ABELARDO GONZALEZ SALAS
ABRAHAM C. GONZALEZ GARCIA
ABRAHAM RAMIREZ RAMIREZ
ADRIAN SANCHEZ GARNICA
ALAN A. FLORES OIDOR
ALAN ALFREDO HERNANDEZ
ALAN ALVAREZ PACHECO
ALAN G. GALICIA R.
ALAN MIRANDA NATERA
ALAN S. RUIZ DIAZ
ALBERTO I. CARDENAS CARDENAS
ALBERTO MEJIA T.
ALDO A. D. CASTELLANOS
ALDO R. MARTINEZ SIFUENTES
ALEJANDRO DE LA ROSA
ALEJANDRO MENDEZ
ALEJANDRO TAPIA ORTEGA
ALFREDO ROJAS HERRERA
ALI CAMACHO MACIAS
ALVARO C. PADILLA LEDESMA
ANDREA
ANDRES AYUP LICERIO
ANDRES F. SALAS PERAZA
ANDRES ORTEGA DOMINGUEZ
ANGEL DE LA PEA MENDOZA
ANGEL J. PRIETO ESQUIVEL
ANGEL MOLINA SANCHEZ
ANGELA GARCIA BRIONES
ANGELICA L. CUELLAR ZAMARRON
ARMANDO FUENTES GUZMAN
ARMANDO MARISCAL R.
ARMANDO VALDES B.
ARTURO FUENTES
BENITO FLORES GARZA
BRENDA LIZETH SERVIN MARTINEZ
BRUNO SALGADO BELTRAN JR.
C. ENRIQUE PEREZ ALARCON
CARLOS A. SANDOVAL CALDERILLA
CARLOS E. LOPEZ
CARLOS E.ARREDONDO G.
CARLOS G. VAZQUEZ GUZMAN
CARLOS I. MEDINA G.
CARLOS J. MA. CASILLAS MORA
CARLOS MAUS CRUZ
CESAR F. FELIZ CERVANTES
CESAR O. ALONSO RODRIGUEZ
CIRCE PADRON JIMENEZ
CLUB DE ADMIRADORES DE POKEMON
CRISTIAN A. HERNANDEZ DIAZ
CHRISTIAN A. CASTELLANOS S.
CHRISTIAN BARRON
D. SALAS RODRIGUEZ
DANIEL TORRES SANCHEZ
DARKTROOPER
DAVID GALLARDO
DAVID HERRERA LOZOYA
DAVID MARTINEZ CUEVAS
DAVID MOISES PEREZ
DAVID ZORRILLA SANCHEZ
DIANA SANDOVAL
DR. WALUIGI
E. CARLOS LOPEZ VAZQUEZ
EDER M. RIOS CASTILLO
EDGAR A. SANCHEZ COTERO
EDGAR GARCIA S.
EDUARDO SANCHEZ BARRIOS
EIDER YOICO PADILLA MARTINEZ
EL BALOO
EMILIO SALAS V.
EMMANUEL PEÑA MEZA
ENRIQUE A. MARTIN TOVAR
ENRIQUE GONZALEZ CORPUS
ENRIQUE R. FLORES M.
ERIC CASTAÑEDA L.
ERIC LOPEZ M.
ERICK G. RAMIREZ
ERMANOS MENDOZA
EVERARDO BETANZO MADRIGAL
EZEQUIEL ARANDA CIDES
FABIAN S. ANGULO MARTIN
FEDERICO SANCHEZ SIERRA
FELIPE RAMOS SEGOVIA
FRANCISCO ALCOCER RODRIGUEZ
FRANCISCO CORDERO
FRANCISCO J. LOPEZ RIOJAS
FRANCISCO J. VELAZQUEZ M.
FRANCISCO KETCHUM
GERARDO FLORENTINO ACOSTA
GERARDO GARCIA YAÑEZ
GERARDO I. GOMEZ LARA
GERARDO ROSALES MACIAS
GERMAN MOYA GUTIERREZ
GIBELEE AVAKIAN A.
GILBERTO N. CASTILLO H.
GUILLERMO A. MARTINEZ RAMIREZ
GUILLERMO D. SANTILLAN VAZQUEZ
GUILLERMO WONG MENDEZ
GUSTAVO A. ACOSTA A.
GUSTAVO A. AGUILAR JIMENEZ
HOOSIG AVAKIAN M.
HORACIO MORAN BRECEDA
HUGO BOJORQUEZ MARRUFO
HUGO MARTINEZ GALLEGOS
HUMBERTO MARTINEZ DEL ANGEL
ILEANA G. GZZ L.
ILSE A. VALTIERRA GUTIERREZ
ILSE T. PADRON JIMENEZ
ISAAC HERNANDEZ PEREZ
ISID E. MIN POBLETE
ISMAEL SANCHEZ MOSQUEDA
ISRAEL MEDINA
ISRAEL SIERRA DURAN
IVONNE A. CORONADO R.
J. EMMANUEL ORTEGA B.
JADIEL A. SALAZAR MARIN
JAIME ALEJANDRO NARVAEZ C.
JAVIER A. YLLESCAS DOMINGUEZ
JAVIER NAJERA MEJIA
JENNYFER AVAKIAN M.
JESSICA PAZ GOMEZ
JESUS A. MEDINA B.
JESUS A. ORTEGA HERNANDEZ
JESUS A. RAMOS GAMIZ
JESUS SALVADOR MARTINEZ
JONATHAN MENESES GARCIA
JORGE A. C. SOLIS
JORGE A. DIAZ ESQUEDA
JORGE CARRILLO VEGA
JORGE E. FELIX PEÑA
JORGE E. MARQUEZ A.
JORGE ELIAS MONTAÑEZ ARCEO
JORGE I. RAMIREZ S.
JORGE M. DE LA ROSA RODRIGUEZ
JORGE R. ROMERO G.
JORGE REYES DE LA TORRE
JORGE VALVERDE HERNANDEZ
JORGE YAÑEZ MEZA
JOSE A. CABRERA B.
JOSE A. ESCOTO RODRIGUEZ
JOSE A. HERNANDEZ FRIAS
JOSE A. HERRERA AGUIRRE
JOSE A. SANDOVAL Q.
JOSE ADELAIDO MEDINA A.
JOSE C. SAENZ CASTRO
JOSE D. CAN MORENO
JOSE E. B. FLORES
JOSE E. TINAJERO YAÑEZ
JOSE J. N. MONREAL
JOSE L. ALEOBENDAS ALVAREZ
JOSE L. ANAYA CALVETE
JOSE L. GONZALEZ CHAPA
JOSE L. HUERTA HERNANDEZ
JOSE L. TAPIA C.
JOSE L. VILLALOBOS LOZANO
JOSE M. CRUZ MUÑOZ
JOSE M. HERNANDEZ HERNANDEZ
JOSE M. OLIVARES CASTILLO
JOSE NATANIEL VERDIN G.
JOSE O. MONROY ZEPEDA
JOSE O. MORALES NORIEGA
JOSE P. AGUIRRE
JOSE R. MUÑOZ LOERA
JOSEFAT G. A.C.
JOSIMAR NAVA GUTIERREZ
JOSUE MARTINEZ G.
JOSUE O. REYES RUBI
JUAN A. ROMERO SOSA
JUAN BOSCO
JUAN C. GARCIA MARQUEZ
JUAN CARLOS G.
JUAN F. ANZALDO AGUILAR
JUAN FCO. LOPEZ E.
JUAN J. GOMEZ LOPEZ
JUAN J. DE LA GARZA
JUAN J. MONCADA ROMO
JUAN P. FLORES FAJARDO
JUAN P. GUERRERO CRUZ
JUAN P. NAVA RENDON
JULIO A. SALAZAR RODRIGUEZ
KARLA JANETH CARBAJAL M.
KEVIN ALVAREZ PACHECO
LEOPOLDO G. VALADEZ
LETMAR E. RIOS MENDIAS
LIZETH GONZALEZ MOLINA
LORENA J. SALEN GUTIERREZ
LUIS A. ACOSTA AJL
LUIS A. LUNA FLORES
LUIS A. MARTINEZ SARABIA
LUIS E. COLUNGA GZZ
LUIS E. RAMIREZ A.
LUIS F. TOMAS LUNA
LUIS M. MUÑOZ ROMAN
LUIS S. N. MONREAL
LUIS V. DOMINGUEZ BALDERAS
M.A.H.A.
M.C.O.
MANUEL E. TOLEDO PEÑA
MANUEL G. LOPEZ CHAGOYA
MANUEL ORTIZ RENTERIA
MARCO A. ABARCA SOSA
MARCOS TAWIL SHAKALO
MARIANA TAPIA O.
MARIEL ARANA SOLIS
MARIO CUITLAHUAC
MARIO R. LEMUS LOPEZ
MARIO SABUD MENDOZA
MARTIN DIAZ ESQUEDA
MARTIN SILERIO VAZQUEZ
MELSAR GARCIA PEREZ
MICHEL LARIS M.
MIGUEL A. ANDRADE MEDINA
MIGUEL A. GALVAN ROMERO
MIGUEL A. GONZALEZ MOLINA
MIGUEL A. ROJAS P.
MIGUEL CONCHAS OROZCO
MILTON TOVAR MENDOZA
MISHRAIM J. MARTINEZ
MOISES LOPES GUZMAN
MOISES NAVA VIVEROS
MONICA M.A. SOLIS
NANCY K. CARRASCO ROJAS
NAPOLEON GUTIERREZ CERDA
NAYELY ALMAZAN MARTINEZ
NEFTALI MANRIQUE GOMEZ
NOE A. FUENTES A.
ODIN S. SALCEDO BRAVO
OMAR A. VELLEJOZ
OSCAR A. MARTINEZ H.
OSCAR A. SERVIN DE LA MORA
OSCAR SALAZAR REYES
PABLO N. VELASCO ZUÑIGA
PABLO ORTIZ RENTERIA
PACO ALVAREZ PACHECO
PAUL VIVAS PINEDA
PRICILA PARADA CAMPOS
RAFAEL GUTIERREZ ARZOLA
RAMIRO MARRON ALONSO
RAMON A. VILLANUEVA TORRES
RAMON F. GONZALEZ B.
RAUL B. LOPEZ LARA
RENE HERNANDEZ AVILA
RENE MARTINEZ JUAREZ
RICARDO A. LOPEZ CRUZ
RICARDO D. HERNANDEZ
RICARDO DAVID R.L.
RICARDO GONZALEZ ACOSTA
RICARDO HERNANDEZ CUEVAS
RICARDO M. ZARAGOZA LLAMAS
ROBERTO C. FLORES NOEMI
ROBERTO ROJAS LOPEZ
RODOLFO E. DELGADO S.
RODOLFO VAZQUEZ JURADO
RODRIGO ARAGON
RODRIGO TRINIDAD VALTIERRA
RUBEN DARIO RAMIREZ
RUBEN PULIDO PONCE
SALMAH SERVIN MARTINEZ
SALVADOR A. CARBAJAL M.
SAMUEL GONZALEZ C.
SAMUEL MARTINEZ ACUÑA
SAMUEL VALLE SANDOVELA
SANTIAGO O. LOPEZ B.
SERGIO A. ROMERO MORALES
SERGIO ENCARNACION AGUILAR
SERGIO G. MORALES GALINDO
STEVEN H. GARZA SIERRA
VICTOR A. FLORES SANCHEZ
VICTOR F. CUEVAS DORADO
VICTOR GARCIA
WALTER REMPENING DIAZ
YAHIR BASURTO M.

LECTORES INTERNACIONALES:

ARGENTINA
DAVID ALEJANDRO YANOVER
JUAN FCO. FUCHENECO
NAHUEL SAGARNAGA COSMAN

CHILE
ALEJANDRO MUÑOZ
ALEXIS HENRIQUEZ BUGUEÑO
ALFREDO BORBOLLA RINCON
CAMILO I. BAHAMON DESMALLEA
CLAUDIO E. ABARZA MONDACA
GIANCARLO TEALDO
IGNACIO ORTIZ
JENNY MORGAN LEIVA
LEONARDO GARCIA LOYOLA
MARIO I.-LEMUS STOPPEL
MAURICIO OYARZUN GARRIDO
MIGUEL A. PIMENTEL RUZ
NICOLAS PANTOJA
OSCAR PEÑA
STING PAREDES MANCILLA
ZVONIMIR MARINKOVIC T.

COLOMBIA
ANGEL M. GIL V.
BRIAN ALONSO BONILLA
CARLOS MOREIRA SELVA
EMILIO J. CALCAÑO HERNANDEZ
NELSON I. CAMACHO ANAYA
RICARDO GANDA
YAICO ALFONSO BONILLA

COSTA RICA
ALFREDO A. GONZALEZ V.
DANIEL QUESADA PRENDAS
JOHNNY ARIAS A.
LUIS DIEGO CORREA G.
MALCOLU ROJAS VEGA
MANUEL RIOS
MIGUEL DARIO GOMEZ
NICHOLAS KOSTER O.

CUBA
ABEL BOLAÑOS MARTINEZ

ECUADOR
GALO J. BARRAGAN S.

EL SALVADOR
CESAR L. ORELLANA SANCHEZ
JUAN C. BELTRAN E.
LUIS MIGUEL CALDERON

GUATEMALA
CARLOS R. ORDOÑEZ DE LA PAZ
JOEL A. MUÑOZ JUAREZ
JUAN J. ORDOÑEZ DE LA PAZ

PUERTO RICO
DANIEL E. OVIEDO RIVERA

REP. DE PANAMA
CHEUNG LAI YAN
DANIEL BATISTA
GUSTAVO ELIAS M.

VENEZUELA
FLAVIO MALESAMA
JOSE JUNIOR BETANCOURT
KAROLINA SILVA
MAURICIO BLANCO

Galerie D´Adeleine

Mil gracias por la increíble respuesta que ha tenido esta sección y por todos sus saludos y comentarios. Muy pronto verán aquí todas sus nuevas propuestas y por supuesto, los mejores dibujos que recibimos. Aquí están las técnicas y los dibujos de los artistas de este mes:

Alan Ángel Romero R., Nezahualcóyotl, Edo. Méx.

Si no fuera por la patilla y la gorra no sabríamos cuál es cuál. ¡Muy bien!

Juan José Gómez López, Tijuana, Baja California

¿Lo reconocen? ¡Claro!, es la mamífera Samus Aran, en vista muy buena técnica a lápiz. ¡Felicidades!

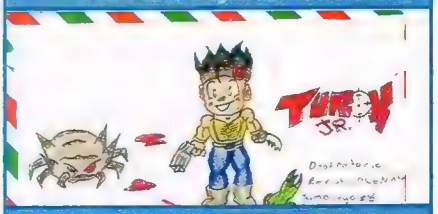
Jorge E. Enríquez Torres, Huixquilucan, Edo. Méx.

Muy buen retrato de los poderosos Ion Kagami y Kyo Kusanagi

Carlos E. Ayala Santos, Comitán, Chiapas

Como siempre, Bomberman pendiente de la sección. ¿En qué estará pensando?

Misrahim Martínez, Mexicali, Baja California



Sería interesante una categoría de Super Nintendo ¿no creen? Muy original.

Gabriela Peña Ibarra, Matamoros, Tamaulipas

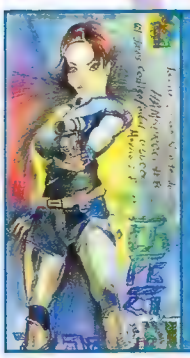
Además de los encantadores dibujos el sobre está muy bien decorado. ¡Muy buen dibujo!

Rafael Pacey Garbea Atizapán, Edo. Méx.

Si no eres fan de TM, disfruta [illegible] Excelente técnica a lápiz.

Mario Lara, Ocotlán Jalisco

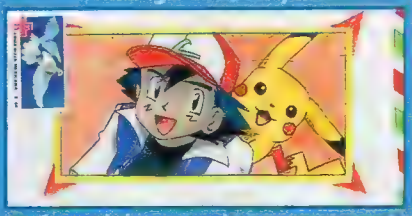
¡Impresionante dibujo! La tecnología al servicio del arte, este dibujo fue creado con ayuda de programas de computación. ¡Gracias y Felicidades, Mario!



Juan Carlos Caballero González

Coordinación de colores en técnica a lápiz. Y qué decir de la bellísima Joanna. ¡Muy buen dibujo!

Miguel Sánchez Orozco, Santiago Ixc., Nayarit



La foto del recuerdo, un momento digno de guardar. ¡Buen dibujo!

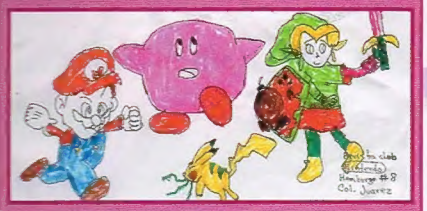
Katia Ayala Rivera, Cd. Juárez, Chihuahua

Parece que los retos van en aumento en el universo Pokémon. ¿De quién será la sombra?

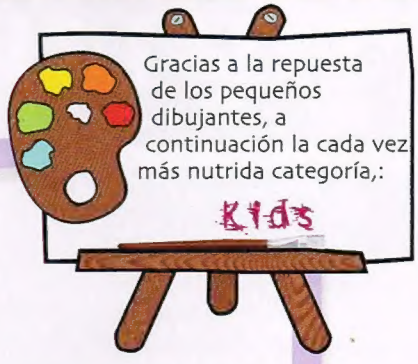
Francisco Ramsés Romo
Aguascalientes, Aguascalientes

¡Mil gracias por el dibujo, la verdad quedé muy bien. ¡Y qué decir de mi amigo Kirby!

José G. Balán Dzul
Chetumal, Quintana Roo



Los personajes favoritos de José cobran vida en este dibujo, ¡Muy bien!



Gracias a la repuesta de los pequeños dibujantes, a continuación la cada vez más nutrida categoría,:

Marlene A. Raygoza T. Ensenada, Baja California

Un dibujo de la Princesa Enelia, mientras la ayudan a llegar con el gallardo Link. ¡Muchas felicidades!

Gabriela Alejandra Rocha Gallegos
San Luis Potosí, S.L.P.

El pequeño Mew está listo para salvar al mundo del ambicioso Mewtwo,

Roberto Gómez Redón
México, D. F.

Los personajes también se reúnen para probar quién es mejor de estos tres. ¿Quién es tu favorito?

Jessica Daniela Jiménez Memije
México, D.F.

Muy bonito dibujo, cabe recordar que Jessica tiene ¡5 años!, ¡Felicidades, te quedó muy bien!

Federico Sánchez Sierra
Monterrey, Nuevo León.

Dos grandes frente a frente, ustedes qué piensan, al menos Federico ya hizo su propuesta. ¿Tú qué estás esperando?

No olviden especificar en sus cartas "Sección Galería de Adeleine" y enviarla con su nombre, edad y dirección a la siguiente dirección: Hamburgo No. 8 Col. Juárez, C.P. 06600, México D.F. Antes de despedirme quiero agradecer a Adrián López por su dibujo y lo que nos dice en su carta, esperaremos otro dibujo con el mismo tema, pero que si podamos publicar, Gracias otra vez a todos por sus cartas y dibujos, ¡nos vemos la próxima!

Toda una ensalada de personajes en situaciones muy interesantes, los personajes favoritos de todos están aquí:

Mario Alberto Robles Ventura
Toluca, Edo. Méx.

Cada personaje disfrutando de su deporte favorito... deportivamente original.

José Manuel Olivares Castillo
Matamoros, Tamaulipas

Una buena hipótesis sobre el comportamiento de Stan y sus amigos.

Erwin Salas López
San Luis Potosí, S.L.P.

Te presentamos a los Poke súper-héroes, seguramente conoces la identidad secreta de todos.

Eduardo García F.
Mérida, Yucatán

Parece la foto de verano del calendario Súper Mario 2000 ¿Será?

Esteban Ali Camacho
Rosarito, Baja California

Las múltiples transformaciones de Kirby, desde los más dulces hasta los más peligrosos, ¿te imaginas un juego así?

ULTIMA PAGINA

Personajes ocultos en Capcom VS SNK

Ya tuvimos la oportunidad de jugar un poco más en Arcade el estupendo título de Capcom VS SNK The Millenium Fight. Viéndolo de forma objetiva, es uno de los mejores títulos de peleas 2D que se hayan hecho. La forma de pelear es un tanto rara y casi todos los personajes, aunque tengan muchos de los movimientos que han tenido en otros juegos, en este se controlan diferente, por lo que experimentarás un nuevo modo de jugar. Y, subjetiva y apasionadamente, sentimos que los personajes de Capcom tienen una ligera ventaja sobre los de SNK, debido a los valores de los personajes (y uno, siendo fan de SNK, pues nos parece injusto, pero en fin, Capcom fue quien programó el juego). Y efectivamente, el juego cuenta con cinco peleadores secretos, que son: Morrigan, Nakoruru, Evil Ryu, Orochi Iori y Akuma. Estos, sumándolos a los otros 28, nos da un total de 33 personajes. ¡Guau! El juego está muy bueno, te lo recomendamos mucho.

Reset

Este número estuvo bastante bueno, ¿No crees? Y el del mes de diciembre va a estar muchísimo mejor, ya que tendremos una gran cantidad de análisis buenísimos. Para empezar, un buen A Fondo de The Legend of Zelda: Majora's Mask, después revisaremos algunos juegos de Game Boy que están entretenidos, como Little Mermaid 2: Pinball Frenzy, Buffy The Vampire Slayer y Pokémon Puzzle Challenge. Al parecer ahora sí que hicimos enojar al Dr. Wario por suprimir su sección dos meses consecutivos, así que no sabemos qué vaya a pasar. Resolveremos Mariados y publicaremos secretos exclusivos en la sección S.O.S. Spot prometió escribir algo para diciembre, así que, ojalá que cumpla, si no, ahora sí lo corremos. En fin, muchas sorpresas te esperan en el Año 9 #12... un momento... ¡Vas a cumplir nueve años como lector de Club Nintendo! Imagínate, si tenías nueve años cuando compraste el número 1, ahorita tienes 18, edad suficiente para decidir si nos seguirás leyendo o no. Nos leemos en diciembre.

rayados

¿Fuiste a ver la película "Pokémon 2000: The Power of One"? Si te la perdiste o quieres revivir toda la emoción de esta gran cinta, esta es una gran oportunidad de poder hacerlo, ya que nuestros amigos de Tycoon ya tienen lista la película en video, para que la veas cuando quieras y lo mejor de todo es que aquí en la redacción tenemos seis latas especiales que hasta parecen arcones navideños, porque tienen un chorro de cosas, como pases para que entres gratis a un parque de diversiones que está bien divertido, palomitas y, como regalo principal, la más reciente cinta de Pokémon. Quieres una de estas latas, lo sabemos, ¿verdad? Para demostrar que realmente eres un fan y que no te perdiste la película de Pokémon 2000, contesta correctamente las siguientes preguntas:

1.- ¿Cómo se llama el Pokémon Legendario?
2.- ¿Cómo se llama la niña que toca el instrumento musical?
3.- ¿Cuál es el nombre del individuo que captura a Articuno, Zapdos y Motres?
4.- Cuando se destruye la fortaleza del malo, ¿Qué es lo único que le queda?
5.- En los créditos finales, se escucha una polka. ¿Cómo se llama?
¿Quién la canta? Y, el canta-autor de la polka, ¿Qué otras canciones ha escrito? Menciona al menos tres. Envía las respuestas correctas por e-mail a:

clubnin@nintendo.com.mx

el día viernes 17 de noviembre de este año, entre las 14:00 PM y las 15:00 PM y los primeros seis en llegar tendrán una lata de colección de la película. Si tu mail no tiene las respuestas correctas, no llega ni el día ni a la hora indicada, y/o sin tus datos completos, o sea, nombre completo (no seudónimo), dirección y teléfono, no será válido. Esta promoción es válida sólo para México D.F. y el área metropolitana. Los nombres de los seis primeros serán publicados en la edición de Enero del 2001.

www.marinela.com
¿te faltó un cachito?
energy up! de Marinela
el cachito de energía que te hace falta.
cuadrito de arroz
barra de granola
con 7 vitaminas y minerales
ACOMPÁÑALOS CON LECHE.

CONVIERTETE

en uno de los primeros que digitalizarán sus fotos I-Zone

EN UN

abrir y cerrar de ojos. Para subirlas a la

WEB

lo único que necesitas es poner en

ON

tu SCANNER MINIFOTOGRAFICO
WEBSTER
DE POLAROID.

nuevo Scanner Minifotográfico Webster de Polaroid,
el único que captura tus fotos I-Zone instantáneamente.

Instant Service. D.F. 57 03 11 11 01 800 70 727 77 01 800 70 747 77 FAX 01 55 66 05 05
i-zone.com e-mail:polmex@polaroid.com

Polaroid